
GAMER
领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game
游戏人
2022
第贰季
UCG

14 冠，80 辑，20 年

看到卷首那崭新的 20 周年 LOGO，相信大家也都知道背后的含义了吧——《游戏 · 人》将迎来自己的 20 岁生日！第 80 辑将会是 20 周年的纪念特刊。

或许有人会好奇，为何将 80 辑设定为 20 周年的纪念？理由很简单：《游戏 · 人》在设定上是季刊；一年有四季，而如今到了 20 年；20 乘 4，即 80 辑。非常合理，非常科学。

至于下一辑的周年纪念特刊有什么内容？分量有多大？在此本人当然只能遗憾地表示无可奉告——毕竟还有 3 个月的时间，内容层面还存在着变数；但主打内容、需要请的人、想去聊的事，心里已经有数了。还请大家耐心期待。

说回 79 辑的内容。本次的主题企划相信各位看到封面就知道主角是谁了，在这里也不复读大家喜闻乐见的“暗夜深巷”之类的迷因，只聊聊动机。在约 3 年前的《游戏 · 人》72 辑里，我曾以撰稿人的身份（当时的笔名仍在以其他身份继续活跃中），趁着电影《小丑》勇夺威尼斯电影节金狮奖以及海外热映的风口，撰写了“小丑”的创作史。因此，在 2022 年《新蝙蝠侠》上映的时间段里，制作一次主打“蝙蝠侠”形象的创作史的企划，和自己当年撰写的文章“隔空相望”，合情合理。

在过去的一个季度里发生了很多令人印象深刻的事情：UCG25 周年典藏的企划与推进、《游戏 · 人》20 周年的预备、B 站点击量破 60 万的《师父》相关视频、CG 10 周年 Live……其中皇马第 14 次捧起大耳朵杯大概是令我最为震撼的——尤其是淘汰赛的三连逆转，一次比一次刺激；主场逆转曼城干脆上演了第 90 分钟后 2 分钟内连进 2 球将比赛拖入加时的戏码，可以说比 1999 年欧冠决赛曼联的逆转取胜还惊险。唯一的遗憾是，对比之下，欧冠决赛就显得“波澜不惊”，甚至“就这？”——毕竟前面的连续逆转给人一种极强的“今年欧冠就是皇马 14 冠”的命运感，那种如 2012 年切尔西“老男孩”们圆梦欧冠的宿命感，有一种不可争辩的说服力。甚至，在淘汰梅西所在的球队时还都发生了一段完全一致的“剧情”。更为巧合的是，皇马 9 年 5 欧冠之前的最后一次欧冠冠军，是 2002 年——《游戏 · 人》正是在那一年诞生——那也是本人成为皇马球迷前（2010 年）的最后一次欧冠冠军；而本人也将在皇马夺得 14 冠的今年，负责制作《游戏 · 人》20 周年纪念特刊，真是“巧合碰上巧合”。

最近和撰稿人草莓 P（《RTS 史》《逆转裁判 20 周年系列回顾》）聊了聊深夜听音乐这事——这几天为了放松，我猛听 DCPRG 的《Report From Iron Mountain》，每次听完都有新的体验和一日燃尽的感觉；而草莓 P 只能听迪克西兰这类，并提出了“体质各有不同”。好奇各位“夜猫子”读者们，平时在漫漫长夜都是听啥呢？



普罗瑟

2022. 6. 14

Vol.79 讲解
GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game
游戏人
DVD VIDEO

光盘导视

百变蝙蝠侠

漫画篇　影视篇
动画篇　游戏篇

可米说

《装甲核心》系列的二十一年

《猎魔人 卷八：风暴季节》

第一章试听



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

主题企划

NIGHT FALLS KNIGHT RISES

穿越黑暗，戎装而来——蝙蝠侠布鲁斯 · 韦恩 83 年的英雄旅途　4

韦恩集团应用科学部秘密开发档案——蝙蝠侠装备考据　24

业界风云

传世之书

浅谈 FS 社的变与不变——写在《装甲核心》系列 25 周年　42

赤色战神的重生——《洛克人 Zero》20 周年纪念回顾　62

文化漫谈

斑斓之书

《刺客信条：人物志》系列特企
——《刺客信条 II》波吉亚家族篇（上）　86

风物之书

“包机房”里的那些人、那些事、那些情　110

影漫世界

春季金曲 137

特别企划

《刺客信条 长安望》书摘 76
——中国“无形者”长孙琦如何揭开《推背图》真相

《猎魔人 卷八 | 风暴季节》书摘 104
——传奇猎魔人与美丽女术士的外传故事

《禁止绝望》书摘 132
——CC2 的狂热现场，超人气游戏制作人的逆袭人生

秘密花园

《只狼》《刺客信条》主题系列盒蛋 36

《艾尔登法环》正版授权主题周边赏析 134



P62

赤色战神的重生

《洛克人 Zero》20 周年纪念回顾



P110

“包机房”里的

那些人、那些事、那些情


Tony
Daniel
2019

穿越黑暗 戎装而来

——蝙蝠侠布鲁斯·韦恩83年的英雄旅途

序幕 梦魇降临

电影，是光与影的艺术。它带给大人们思考，赋予孩子们快乐。
它用画面和声音讲述着一个个或悲或喜、可歌可泣的故事。
纵使电影结束，人们仍沉浸其中，品味其中故事。
在电影散场的人群里，一位男孩兴奋地回想着电影中的情节，却未注意到，夜幕已然低垂。
一条偏僻的小巷；
一场未曾想象过的对峙；
一声枪响；
一地从破碎项链滚落下来的珍珠。
当目之所及的景象比电影更加荒诞，当男孩意识到自己的小手再也无法触及到那两双手的温度时，
命运的齿轮无声转动，宣告了一切的开始。

文：Dr.Don & Fisher　编：J　美编：01

第一幕 侦探崛起

第一场 诞生

1938 年《动作漫画》超人的成功，促使国家联合出版公司（National Comics Publications，DC 漫画公司的前身）的漫画部编辑开始寻求出版更多超级英雄漫画。1939 年初，鲍勃·凯恩（Bob Kane）构思出了一个名为“蝙蝠侠”的角色，并让其合作者比尔·芬格（Bill Finger）看了他的设计稿。

芬格去到凯恩的家，看见一个很像超人的角色：他身着红色紧身衣、黑色外穿紧身短裤和靴子，脸上戴着一个镂空双眼的小小眼罩，拉着绳子荡在空中，背后则伸出两个巨大的、如蝙蝠一般的黑色翅膀。

芬格在审视一番后建议：以头套取代眼罩，把服装中的红色改为深灰色，令角色看起来神秘且不祥。随着两人的进一步讨论，为了避免蝙蝠侠行动显得笨拙，他们用斗篷代替原本僵硬的翅膀；同时带上手套，这样角色的行动可以不留下指纹。至此，大众所熟知的蝙蝠侠造型基本确定。

随后，芬格为蝙蝠侠——或者说“布鲁斯·韦恩”——取名。“布鲁斯”取自苏格兰历史中最重要的国王之一——苏格兰爱国者罗柏特·布鲁斯，他曾经领导苏格兰王国击退英格兰王国的入侵，取得民族独立。而设定上布鲁斯明面上是位出自贵族世家的花花公子，因此芬格想找一个有殖民时代气息的姓氏。最终，他选择了美国独立战争中的杰出将领，绰号“疯子安托尼”的安东尼·韦恩。一位英雄国王，一位杰出将领，“布鲁斯·韦恩”这个名字，似乎冥冥之中注定了蝙蝠侠那跌宕起伏的人生和曲折精彩的传奇故事。

芬格与凯恩也从当年（20 世纪 30 年代）的流行文化中汲取灵感，如李·福克（Lee Falk）的畅销漫画《幻影》（The Phantom），以及知名角色形象佐罗（Zorro）和夏洛克·福尔摩斯（Sherlock Holmes）等，最终将蝙蝠侠设定成一名侦探大师。

就这样，角色的造型、姓名、职业设定全部完成。1939 年 3 月，《侦探漫画》第 27 期出版，在《化学药品集团案》（The Case of the Chemical Syndicate）中，蝙蝠侠首次亮相。

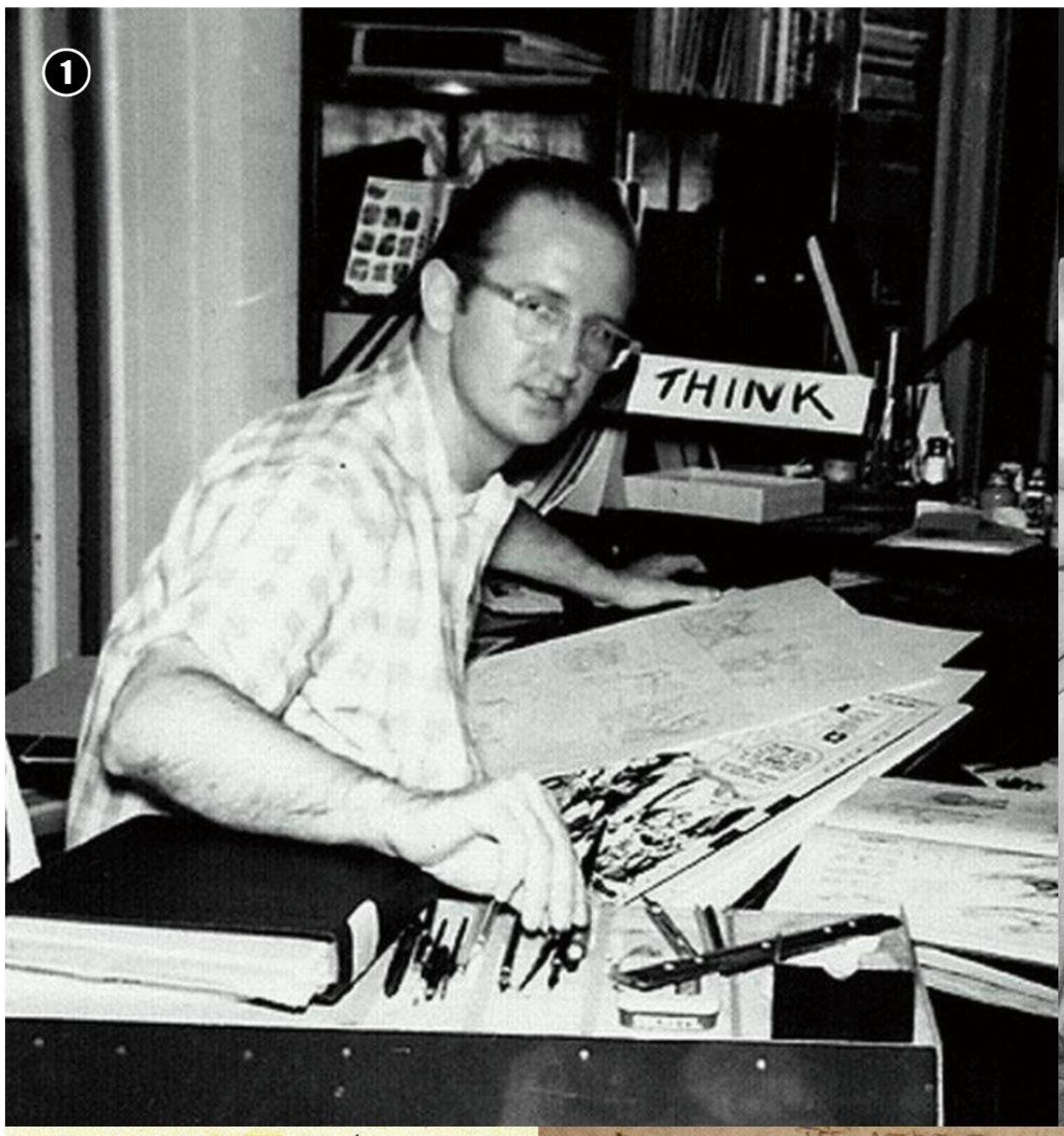
鉴于这个故事出版较早，很多读者未必看过，这里简单说一下剧情：戈登局长在家里接待他的名流朋友布鲁斯·韦恩时，接到一通案件电话，随后同布鲁斯来到现场。一位当地有名的化工企业家在家中遇害，其子被怀疑为凶手。经审问后，儿子暂时洗脱罪名，他表示自己父亲有三位商业伙伴。正说着，第一位商业伙伴打来电话表示自己收到恐吓信，而他在挂掉电话不久就被枪杀，凶手拿走一份合同。此时出现一名自称为蝙蝠侠的蒙面人，击败凶手带走了合同并着手调查。很快，第二位商业伙伴在广播里听到了关于谋杀案的信息，便出发去找第三位商业伙伴，却被第三位商业伙伴的助手打晕关进毒气室。蝙蝠侠及时赶到将其救下，并击败了助手。第三位商业伙伴登场，企图杀死第二位商业伙伴，而蝙蝠侠从黑暗中出现，揭穿了他想要完全控制化学药品集团、因而聘用凶手杀死所有的商业伙伴、从而获取他们合同的阴谋。经过一番打斗，第三位商业伙伴最终跌入酸液罐中身亡，而蝙蝠侠则消失在敞开的天窗中。转过天来，戈登与自己的名流朋友布鲁斯说起这起案件，布鲁斯表示难以置信。最后，布鲁斯回到家中走进自己的房间，片刻后房间门缓缓打开，走出来的，正是蝙蝠侠。

作为蝙蝠侠的第一个案件，没有层层迷局，也没有惊天反转，而这位超级英雄更是没有任何超能力的加持——这短短六页的漫画就是个标准的通俗探案故事。但凭借着与超人完全不同的风格，再加上犯罪小说的叙事方式，《化学药品集团案》一经出版便极为轰动，带动《侦探漫画》的销量急速攀升。

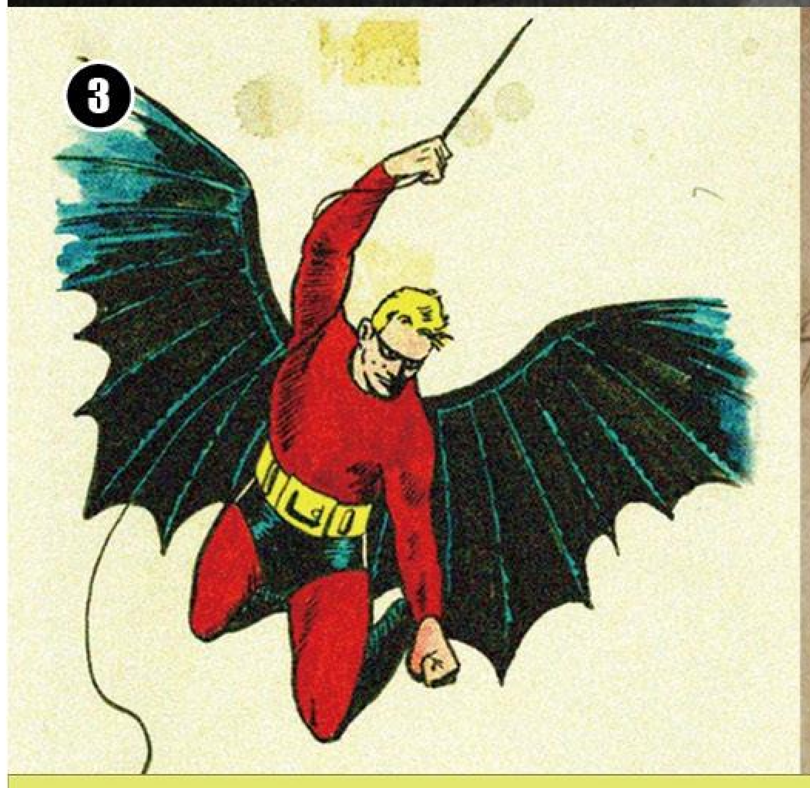
这个故事后来分别在《侦探漫画》第 387 期、《秘密起源》第 6 期、《侦探漫画》第 627 期，以及新 52《侦探漫画》的第 2 期和第 27 期分别进行了重绘，各重绘版本均进行了适当的改编。

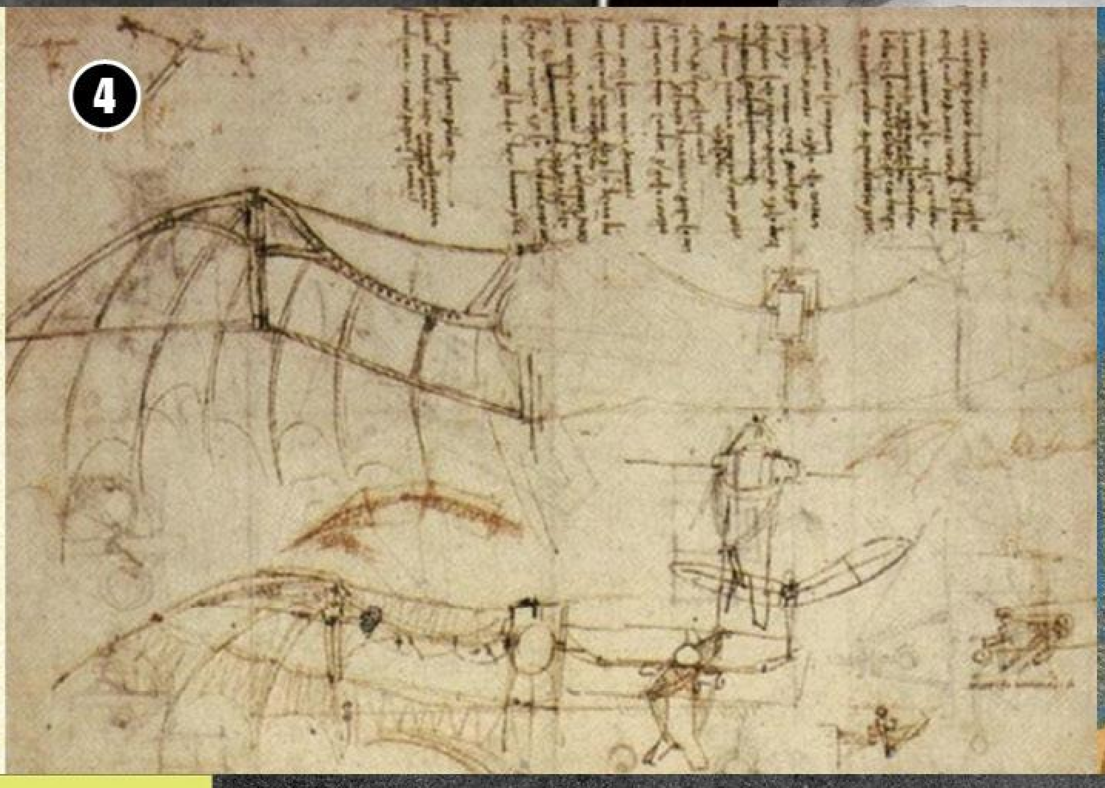
起步时期的蝙蝠侠与我们现在众所周知的“老爷”是有很大区别的。那时的蝙蝠侠并没有“不开枪、不杀人”这一铁律，对待罪犯从不手软，杀害或致残罪犯屡见不鲜。随着蝙蝠侠漫画不断推出，创作者们不断为其补充新元素并逐渐完善，蝙蝠侠的角色描绘和行事风格开始发生演变。

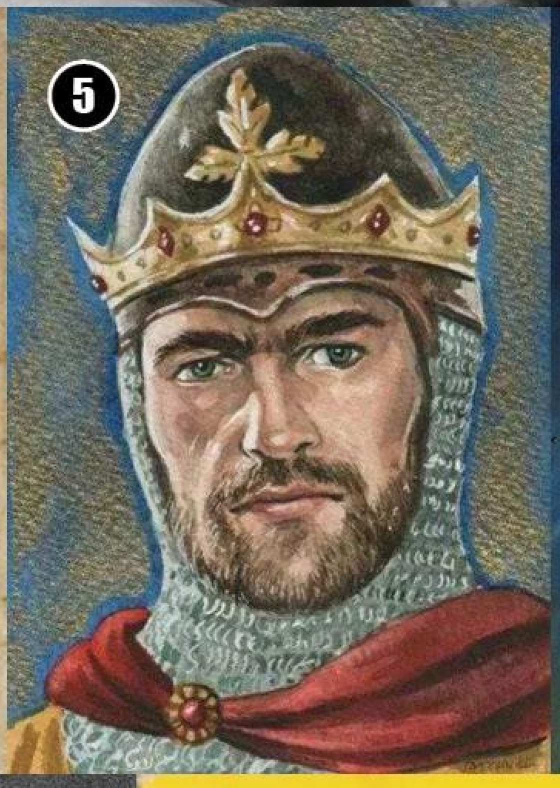
凯恩在第 6 期漫画中做了局部调整，蝙蝠侠的下巴被加长，并且蝙蝠装的耳朵也被拉长；《侦探漫画》第 29 期，蝙蝠侠著名的万能腰带配件出现；接着在第 31 期中，介绍了蝙蝠回旋标与第一部蝙蝠造型的直升机（Batgyro）；“民风淳朴”的哥谭市，则是直到《蝙蝠侠》第 4 期才确定命名——芬格最初并没有给蝙蝠侠所处的城市设定名字，《侦探漫画》第 31 期曾将城市确定为纽约，但后来芬格希望换一个虚构的名字，让各地读者都能认同——他构思了很多名字，却没有一个令他满意，但偶然间，芬格从电话簿上看到一家名为“哥谭珠宝”的纽约店铺，最终将其定名为哥谭市。

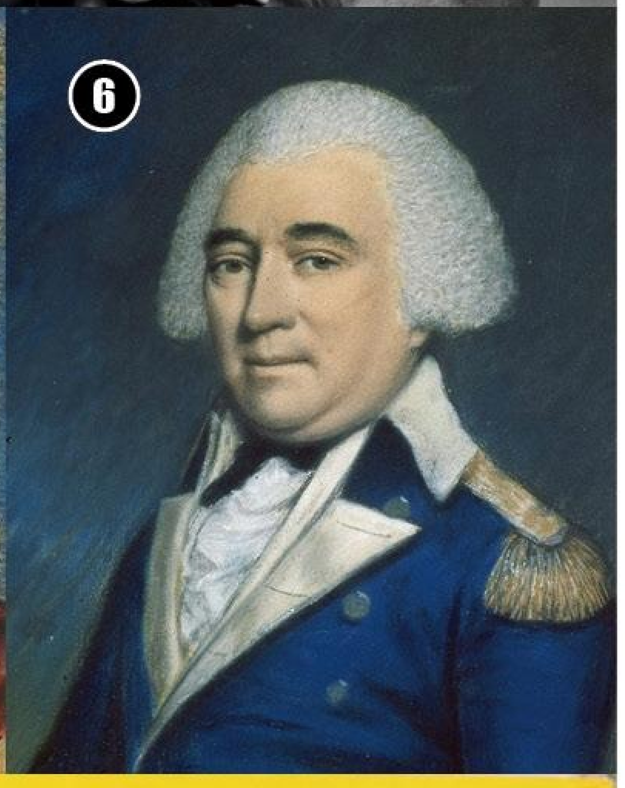


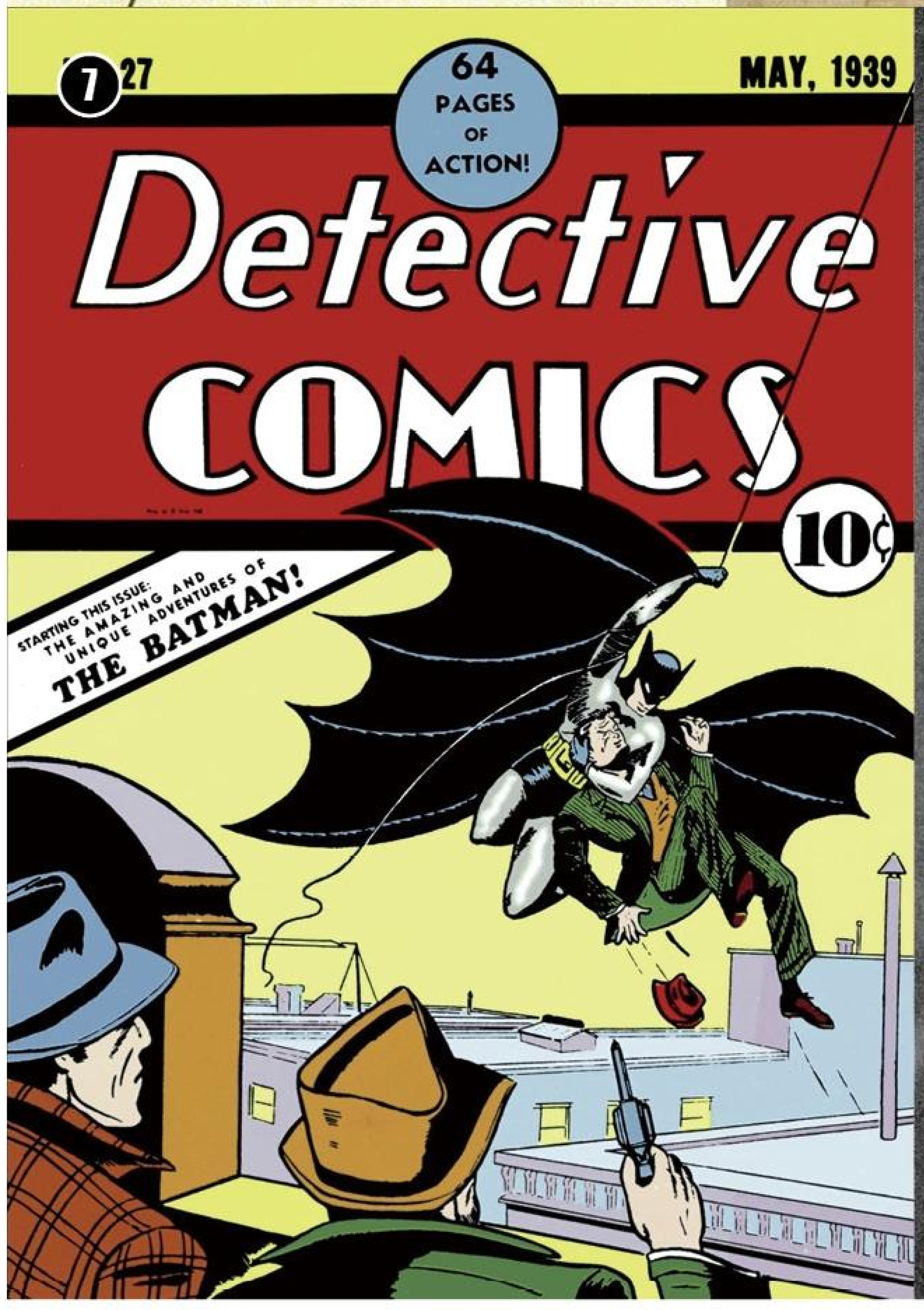




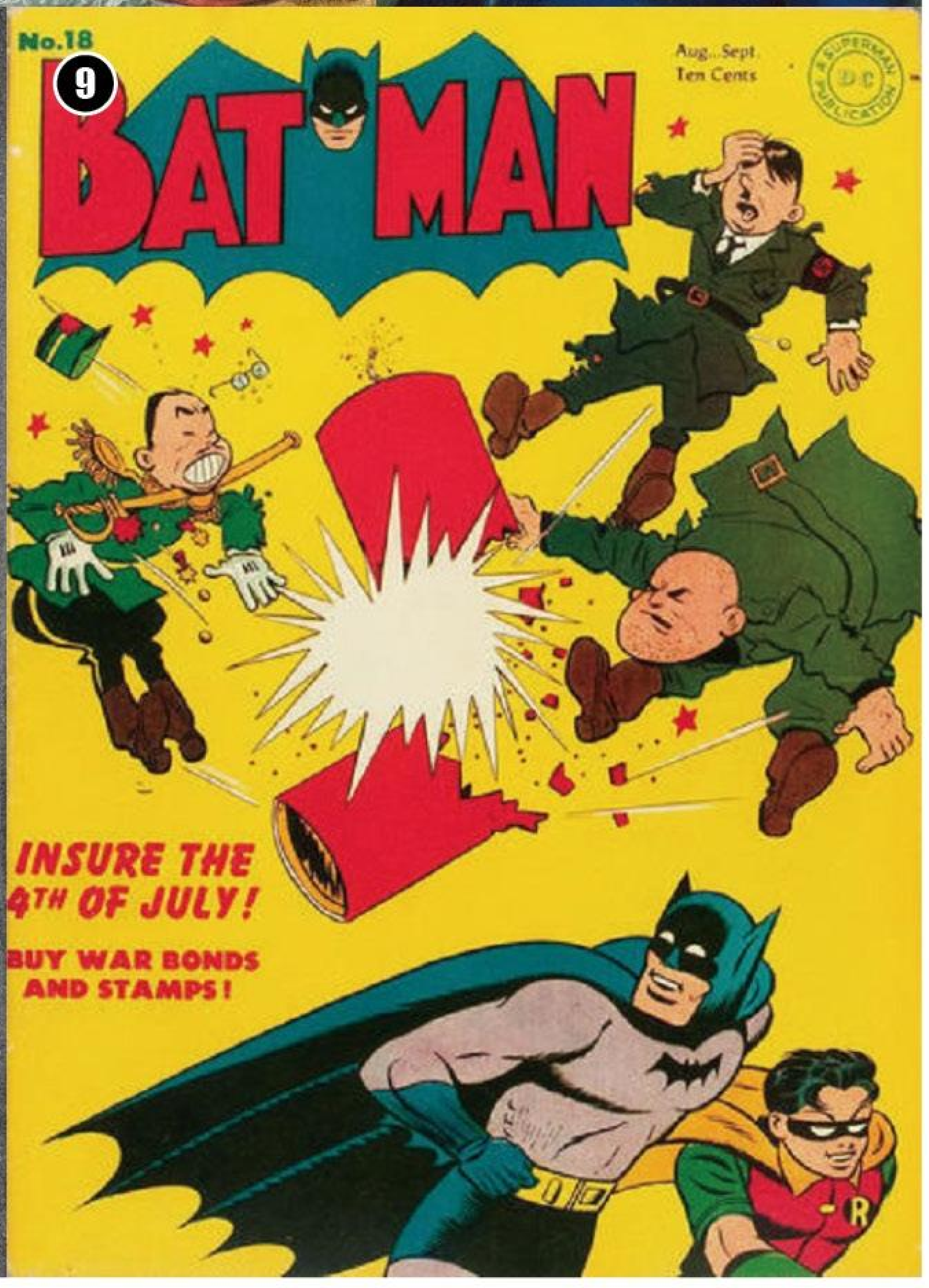












❶ 比尔 · 芬格 ❷ 鲍勃 · 凯恩 ❸ 鲍勃 · 凯恩构思中的蝙蝠侠的早期草稿图

❹ 像蝙蝠翼一样的斗篷是由鲍勃 · 凯恩最先提出的，灵感来自于达 · 芬奇的飞行器草图。 ❺ 苏格兰爱国者罗柏特 · 布鲁斯

❻ 美国独立战争时期的“疯子”安东尼 · 韦恩

❼ 1939 年出版的《侦探漫画》第 27 期，老爷的首秀（封面日期为 1939 年 5 月，但实际出版日期为 1939 年 3 月 30 日，本文中后续均以出版日期为准）。

❽ “哥谭”一词最早出自美国 19 世纪作家华盛顿 · 欧文在自己创办的文学杂志中对纽约的讽刺绰号，意为“愚人村”，或者更直白一点——“傻子村”。

❾ 1943 年春季（二战末期）发售的《世界最佳搭档》封面

在《侦探漫画》第 33 期上，比尔 · 芬格创作了对于蝙蝠侠而言最为重要的起源故事：在看完电影回家的路上，布鲁斯的父母托马斯和玛莎被劫匪所害，使得布鲁斯在长大后投入打击犯罪的活动；而一次偶然飞入房间的蝙蝠给予他灵感，让他拥有一个能够震慑罪犯的恐惧符号。

1940 年 3 月的《侦探漫画》第 38 期，初代罗宾——迪克 · 格雷森首次登场。罗宾是因芬格的建议而设计出来的：由于蝙蝠侠本身为探案类故事，又没有同伴，只能通过内心独白表达自己的想法；总是这样实在太枯燥了，因此他认为蝙蝠侠需要一个类似《夏洛克 · 福尔摩斯》中华生的角色，让他可以与之对谈。虽然凯恩比较喜爱独行的蝙蝠侠，但罗宾的出现让漫画销售量上涨了几乎两倍。而罗宾的到来,也引领了“少年助手”这一类漫画形象的风潮。

此时的《侦探漫画》虽然以蝙蝠侠为主打，但还有其他角色的内容。读者们希望看到更多蝙蝠侠的连载，于是编辑部决定效仿超人的作法，为蝙蝠侠推出一本专刊。就这样，在蝙蝠侠推出仅仅时隔一年后，他就有了专属于自己的同名漫画刊物，而第一期便引入了两个后来在《蝙蝠侠》故事中相当重要的超级反派：小丑和猫女。

同时，在这一期里，蝙蝠侠射杀了一位由人类变异而来的巨人，导致编辑部下令：除极特殊情况外，禁止蝙蝠侠杀人或用枪。至此，“不开枪、不杀人”铁律诞生，这也成为了蝙蝠侠最具标志性的特点之一。此后的大部分作者也都遵守了这一规矩。至此，蝙蝠侠漫画的编剧与画家们已经建构了大部分的蝙蝠侠设定。

1941 年末，日本偷袭珍珠港，美国正式加入二战。漫画在当时的军队中起到了重要作用，是军人消遣时间、放松身心的重要娱乐方式，美军的邮递系统中有四分之一的货物都是各类漫画。在二战期间，漫画里的主要反派大多来自轴心国,以此让读者与现实状况产生共鸣。在故事中,超级英雄利用他们的能力完成各种任务，比如蝙蝠侠和罗宾便应国家号召，来到欧洲为盟军运送装备。这样的故事在当时非常受到欢迎。

同年，凯恩离开了《侦探漫画》和《蝙蝠侠》这两本刊物的制作，此后的蝙蝠侠创作基本落在了芬格的肩上。在 40 年代,芬格作为编剧创造了企鹅人、双面人、谜语人、稻草人等一大票经典反派。管家阿尔弗雷德也是芬格的创意——他最初的造型是个不留胡子的胖子，后来受到 1943 版《蝙蝠侠》电影的影响，才变成今天大家熟知的偏瘦留胡子形象。

第二场 迈向银幕

1943 年，蝙蝠侠迎来了他的第一部电影——由哥伦比亚公司发行的《蝙蝠侠》——其实更确切地说，这是一部由 15 个短片组成的 260 分钟短篇集。主要剧情讲述的是在二战时期，为联邦政府工作的探员蝙蝠侠打败日本特工的故事，符合当时的时代背景。

6 年后的 1949 年，哥伦比亚公司又推出了《蝙蝠侠与罗宾》，同样是 15 段短片集，总长 263 分钟。其讲述了蝙蝠侠挫败名为“巫师（The Wizard）”的反派的邪恶计划。戈登局长在这部短篇集中亮相。

这两部电影（短篇集）其实从剧情角度讲，把蝙蝠侠换成普通探员或警察，也没有太大的违和感——毕竟在这个时期，漫画风格也偏向于犯罪小说。这两部作品的整体观感只能说中规中矩，唯一的亮点，是首次在大银幕上展现了蝙蝠侠的洞窟和隐藏在大宅中的通道入口。

终场 回顾

自诞生起，作为一名没有任何超级能力的普通人，这个时期的蝙蝠侠还没有种类繁多的炫酷装备，得通过不断寻找线索进行断案，从而走出了与超人截然不同的风格。在首秀后的第四年便获得影视化改编，也足以证明其人气之高。但在二战结束后，没有了现实中的敌人，超级英雄们也面临“无对手可战”的状态。加之后来的一场巨大风波，美漫的黄金时代结束，白银与青铜时代接踵而至。



1949 年的《蝙蝠侠与罗宾》，同样由 15 段短片集组成，总长 263 分钟。

第二幕 风雨飘摇

第一场 演化

在第二次世界大战结束后的几年里，社会环境进入战后恢复期，联合漫画公司的编辑们根据这一社会大背景，开始更倾向于轻度少年幻想题材的故事。这种编辑导向在蝙蝠侠这类题材的漫画中更加明显：曾经 20 世纪 40 年代早期的“暗淡而凶恶的世界”被淡化，蝙蝠侠被描绘成一位令人尊敬的公民和温和的父辈形象，居住环境也变得更加“光明多彩”。当时，除了超人、蝙蝠侠、神奇女侠和少数依附于三巨头的周边角色之外，DC 的所有超级英雄连载都遭遇了停刊。虽然蝙蝠侠的漫画没有停刊，但也仅仅是勉强维持。

屋漏偏逢连夜雨，在 1954 年，心理学家弗雷德里克·韦瑟姆（Fredric Wertham）撰写了一本名为《引诱无辜》（Seduction of the Innocent）的书。此书认为漫画会导致文盲，增加犯罪率，引导青少年犯罪心理。随后，漫画审查机构——漫画审查局（Comic Code Authority）相应而生。

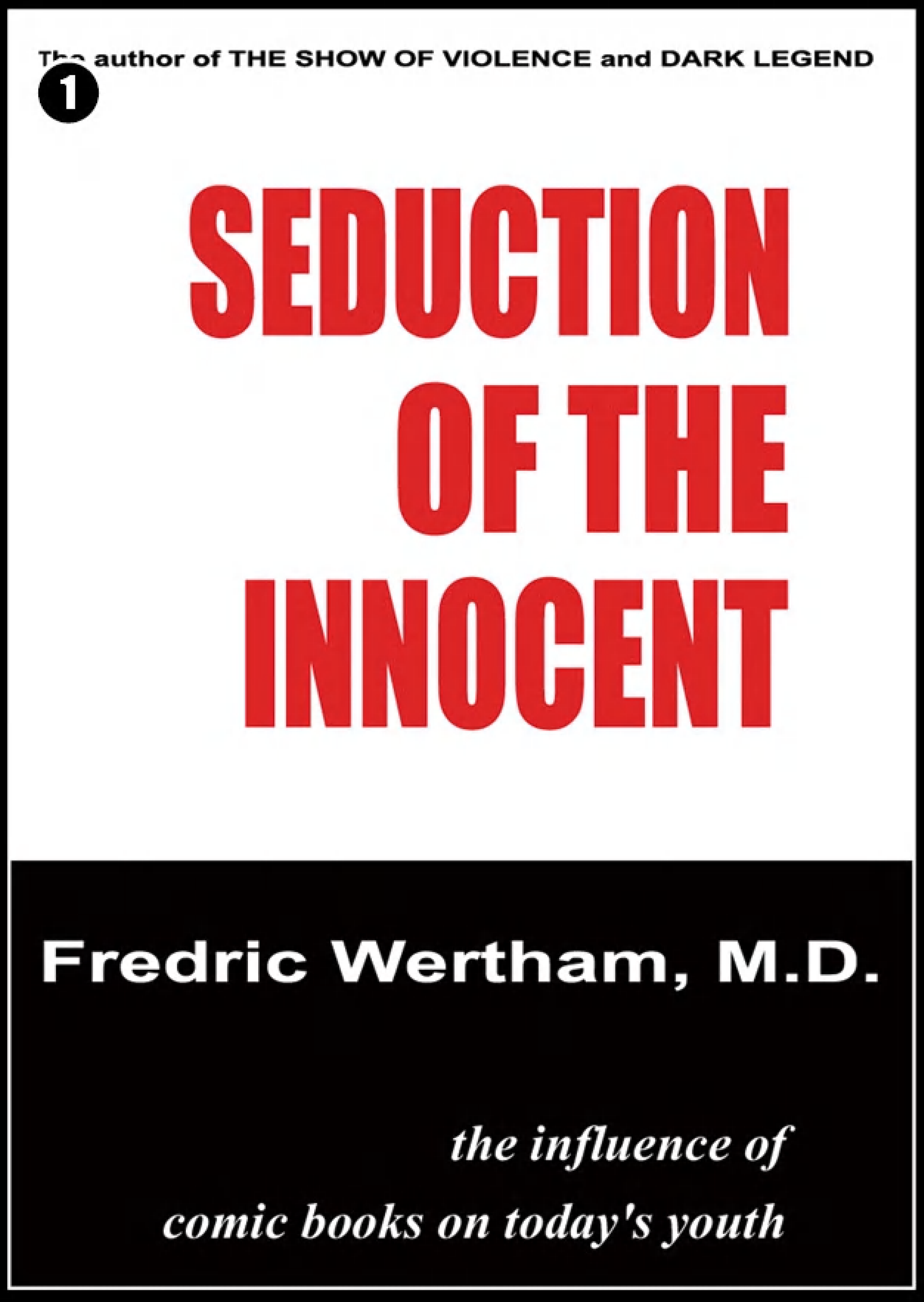
由于 CCA 条例的限制，现实题材受到了极大限制，“阳光蝙蝠侠”的趋势愈演愈烈。编剧被迫往幻想风格靠拢，引入魔法、时间旅行、外星人等超现实元素，剧情越来越离奇，脱离了原本的特色。蝙蝠洞中的机械恐龙、巨型扑克牌和硬币就是这一时期的产物，出于怀旧情节被一直保留至今。

到了 1964 年，《蝙蝠侠》销售量依然在剧烈下滑。凯恩后来说过，DC 漫画公司原本打算将其漫画全面休刊。朱利叶斯·施瓦茨（Julius Schwartz）被指派为《蝙蝠侠》的编辑，从而全面重整以挽救蝙蝠侠。由《侦探漫画》第 327 期（1964 年 3 月）开始，蝙蝠侠再次回归侦探故事，此外其装备还被重新设计，在蝙蝠衣的胸口加上经典的黄底黑印蝙蝠标。

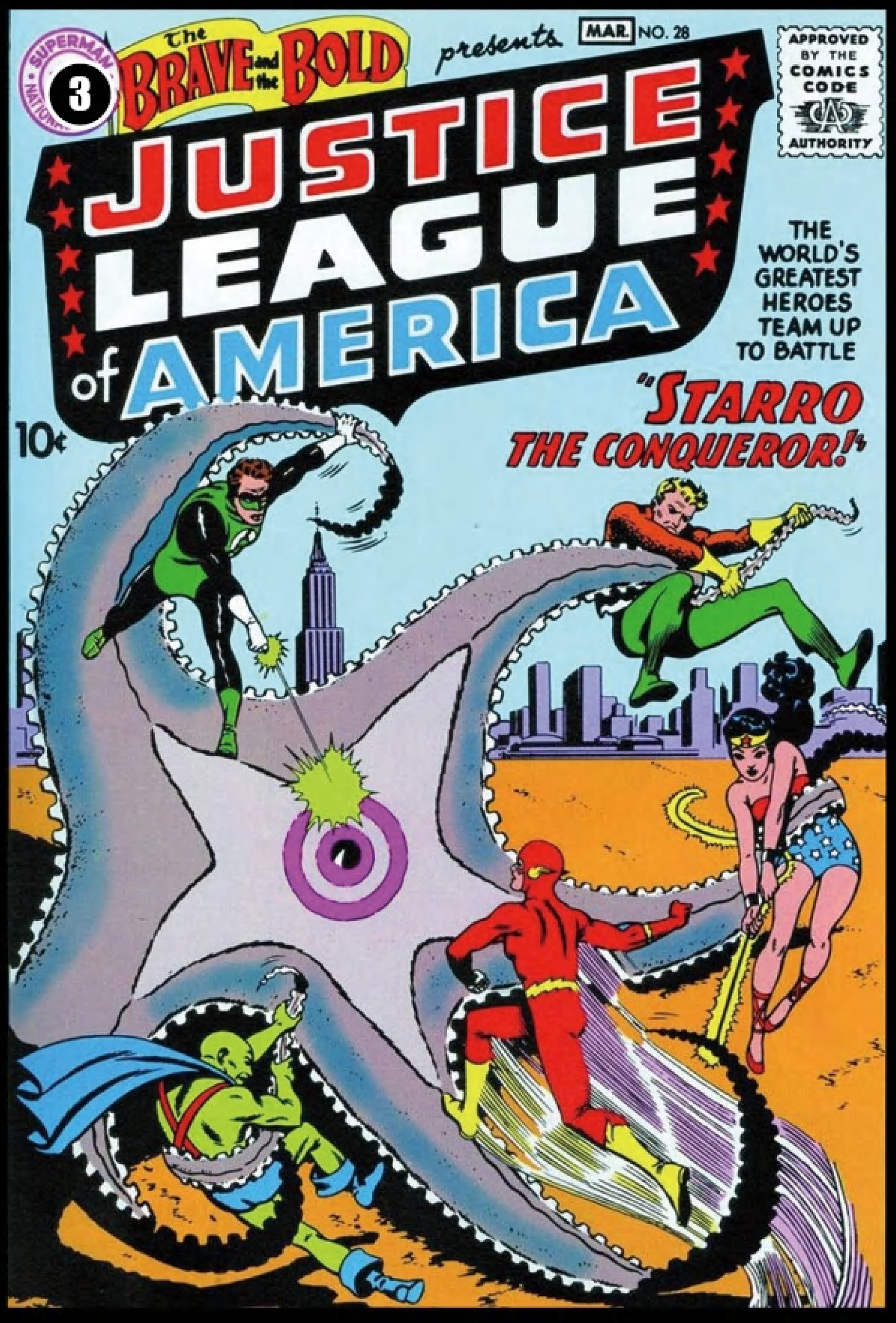
但不久之后，1966 版的《蝙蝠侠》剧集播出。这部轻松搞笑风格的剧集在推出后的一段时间内取得了优秀的商业成绩，连带提升了漫画销量——其销量一度逼近 90 万份。这使公司要求朱利叶斯·施瓦茨把漫画风格向剧集靠拢，于是蝙蝠侠再次被拉回“阳光蝙蝠侠”的状态。虽然剧集与漫画均成功了一段时间，但随着该剧集在 1968 年被取消，漫画也连带着再次失去人气。

1969 年，编剧丹尼斯·奥尼尔（Dennis O'Neil）与画家尼尔·亚当斯 (Neal Adams) 将蝙蝠侠与 1966 版电视剧中的搞笑风格进行切割，让蝙蝠侠重回原点。亚当斯重新定义了蝙蝠侠的行动模式：他不会像超人那样在灯光下昂首挺胸，而是用披风将自己隐藏在黑暗中。为了展现蝙蝠侠更多的表情和心理变化，亚当斯在绘画方面下了大功夫——即使隔着一层面具，读者也能看到主角生动细腻的神态。奥尼尔表示：“为了将其带回起点，我曾前往 DC 的图书馆阅读一些早期的故事。我试着了解当初凯恩和芬格在追求什么。”

在这两位搭档之下，蝙蝠侠的角色形象得到进一步的完善。







① 弗雷德里克·韦瑟姆撰写的《引诱无辜》（1954 年出版）

② CCA（Comic Code Authority）合格标记，只有获得批准的漫画才能进行运输销售。

③ 蝙蝠侠于 1960 年《英勇与无畏》第 28 期中成为美国正义联盟的成员（注意漫画右上角的 CCA 标记）。


朱利叶斯 · 施瓦茨

也许是为了更好地配合蝙蝠侠的演出，奥尼尔在 1974 年创造出阿克汉姆医院，后来更名为阿克汉姆疯人院。该名字源于克苏鲁神话中癫狂的阿克汉姆镇，这个蝙蝠侠众多宿敌的牢笼也和克苏鲁神话一样，充满了邪恶与疯狂。

这一时代的连载还为蝙蝠侠带来了更多的盟友：莱斯利 · 汤普金斯是布鲁斯的父亲托马斯在医学院的密友，她为父母双亡的布鲁斯充当了母亲的形象，尽管她并不赞同蝙蝠侠的手段；哈维 · 布洛克则是一副标准的美式警探形象——大腹便便，喜欢咖啡和甜甜圈——最初他是一名反面角色，经常拆戈登局长的台，随后他的形象逐渐丰满成一名行事粗鲁但本性向善的复杂角色，而后的黑暗时代更将他变为戈登自始至终最忠诚的手下；卢修斯 · 福克斯是一位精通科技和商业的黑人，作为韦恩集团的 CEO，他从布鲁斯手中接管了运营公司的业务，并为他提供装备。

第二场 昙花一现

1966 年开播的《蝙蝠侠》剧集直到现在都颇有名气——因为其经常出现在一些鬼畜和搞笑类视频里。这部常被吐槽且常吐常新的《蝙蝠侠》一共三季，当初制作人给这部剧的定位就是一部没有“罐头笑声”的情景喜剧（从蝙蝠侠的搞笑头罩造型上也看出来）。从第一季开始剧情就以夸张滑稽著称，故事架构基本是蝙蝠侠和罗宾通过一些毫无关联的线索，发现并挫败各大反派的计划，从而拯救哥谭市。由于这部剧的受众群体主要为青少年，其中加入了很多具有教育意义的内容，比如要使用安全带、好好做作业，以及多吃蔬菜多喝牛奶等等。这部剧最终在 1968 年停播，它在初期确实非常有人气，但全靠夸张滑稽的风格演绎，没有任何深度可言，终究难以经受时间的考验。

同样在 1966 年，还有一部电影版《蝙蝠侠》上映，演员和剧集版相同，都是由亚当 · 威斯特（Adam West）饰演蝙蝠侠。在这部电影中，小丑、猫女、企鹅人、谜语人四名超级反派合作布局。虽然看起来是个智力型组合，但实际的观影体验和 1966 剧集版差异不大，驱鲨喷雾剂便是出自这部电影。

其实在 1964 年，还有一部名为《蝙蝠侠 德古拉》（Batman Dracula）的电影，但由于这部电影并没有 DC 的授权，因此只能算是同人电影。

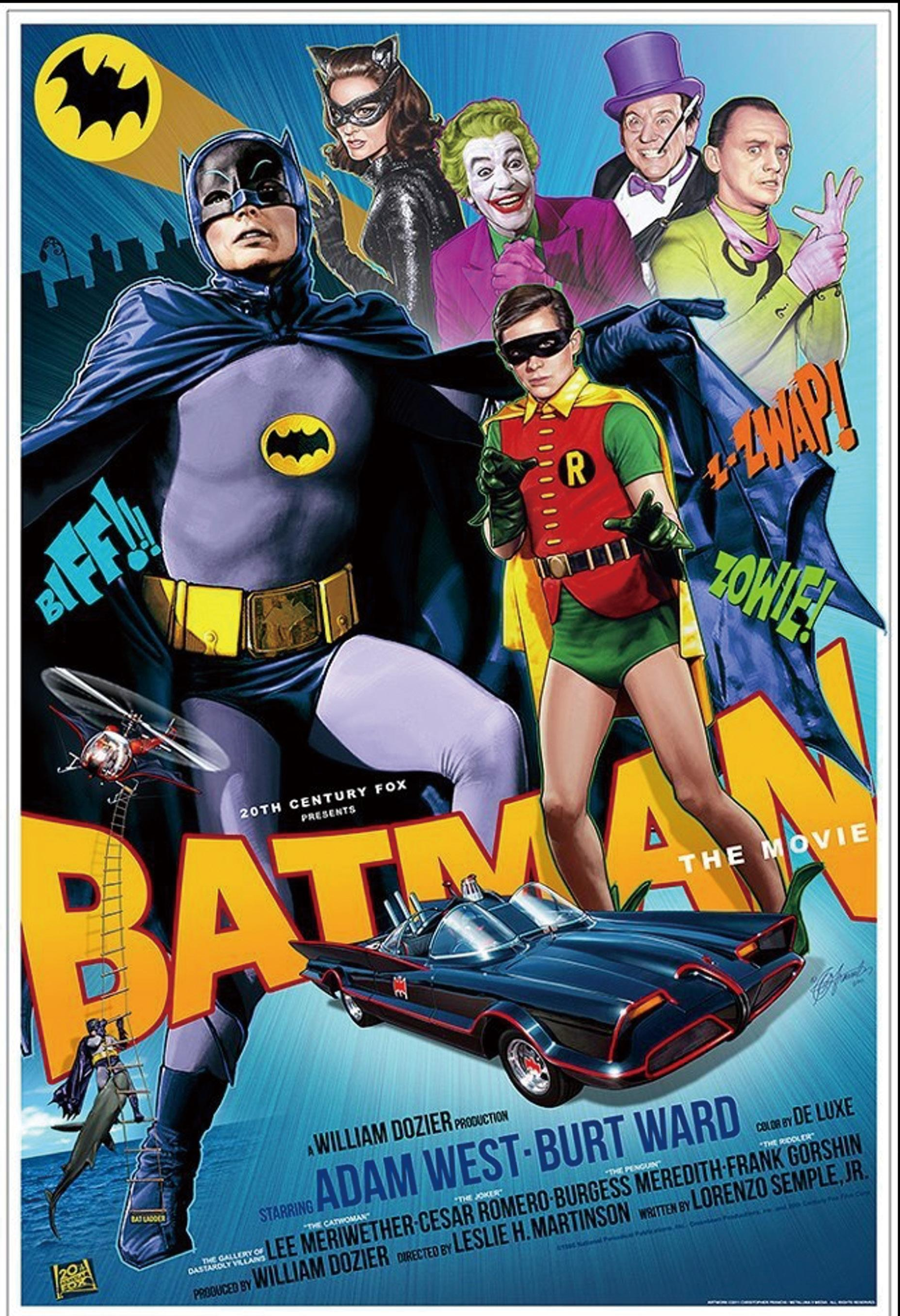
第三场 动画初尝

蝙蝠侠在进军影视作品的道路上可谓磕磕绊绊，但就在剧集版结束的 1968 年，真正意义上的第一部蝙蝠侠动画片——《蝙蝠大冒险》（The Adventures of Batman）开播；续作则是于 1977 年推出的《蝙蝠侠新冒险》（The New Adventures of Batman）。

作为早年间的动画，剧情和人物动作的槽点比较多。同 1966 版《蝙蝠侠》一样，《蝙蝠侠的新冒险》同样是现在蝙蝠侠鬼畜区和搞笑区的常用素材库，比如片头标题画面出现前后的红蓝交替闪烁背景，以及几次遇险时罗宾都会问“蝙蝠侠，我们该怎么办？”（颇有点“元芳，你怎么看”的味道）。

终场 回顾

经过二战后一系列的停滞与徘徊，终于，蝙蝠侠这个角色设定再次得到扩充。尽管奥尼尔与亚当斯的作品受到漫画迷的欢迎，且在这段时期，蝙蝠侠的电视剧、电影、动画相继推出，也没能挽救漫画持续下跌的销量，但每次发出的读者调查都表明了，蝙蝠侠依然是 DC 最具人气的角色。至此，漫画中蝙蝠侠的基本背景、行为准则和行事方式都已确立，一切皆已俱备，似乎只差一个好故事了。



1966 年还有一部蝙蝠侠的电影上映，剧组为电视剧原班人马。

第三幕 骑士加冕

第一场 爆发

1986 年，由弗兰克·米勒（Frank Miller）创作的漫画《蝙蝠侠 黑暗骑士归来》横空出世。《黑暗骑士归来》在把握住蝙蝠侠角色特征的同时，把故事还给角色。可以说，《黑暗骑士归来》不仅是一次在商业、艺术、口碑层面上的大获成功，更是漫画历史上最重要的作品之一。《黑暗骑士归来》并非正史，只是一个可能发生的未来，但它的影响力超越了任何一部正史作品，即便放到现在，也无出其右。

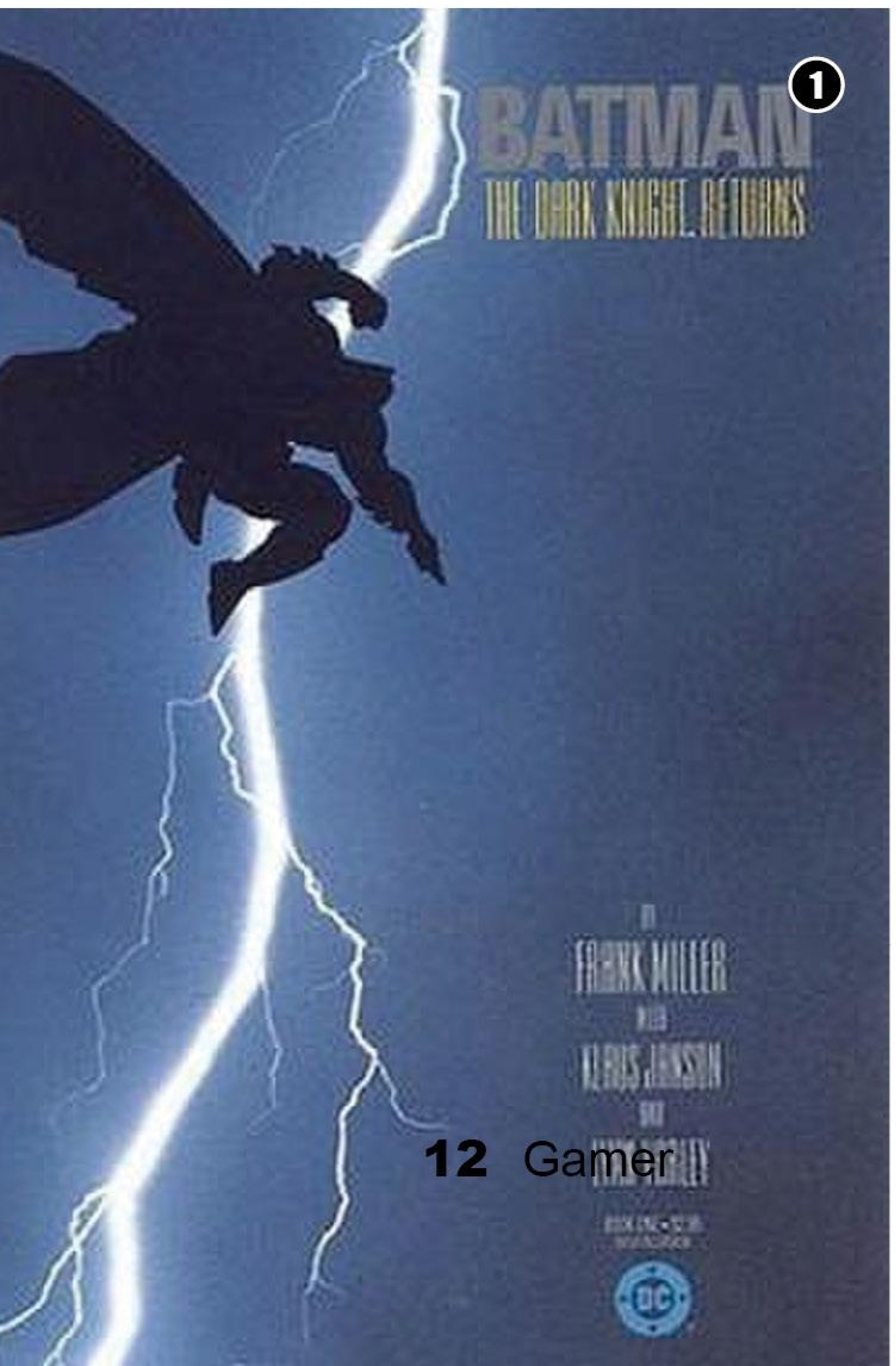
之前的作者大部分将蝙蝠侠这个角色一分为二——白天的布鲁斯是光鲜亮丽的富豪名流；夜晚的蝙蝠侠是冷酷的义警——而米勒将两个身份完成了真正的对立统一，即便坐拥财富与名望，面具之下的他依旧保留着自己的偏执。如同评价所说，“米勒不仅将蝙蝠侠的黑暗发挥到极点，也将蝙蝠侠的伟大演绎到极致”，而后者恰恰是其他作者没能做到的，时至今日亦是如此。米勒笔下的蝙蝠侠充满了希腊悲剧式的豪情，眼看着社会逐步走向崩溃，早已挂袍的他打破曾经给自己设下的枷锁，带着怒火重新归来。他早已不复当年之勇，但面对媒体的质疑与民众的指责，面对政府的压力和警察的追捕，他依然用着自己的方式，坚持着守护哥谭的誓言。全篇几乎每一场战斗，都是在生死边缘的反复徘徊，但这种偏执，如同一道照亮黑夜的闪电，引起了读者的强烈共鸣。《黑暗骑士归来》的伟大之处，并非不断着墨于黑暗与残酷、血腥与暴力，而是强调在那无边的黑暗中，始终存在一丝巍然不动、照亮周围的光明。

在本作出版之前，超人与蝙蝠侠是无话不谈的好友，正因如此，读者才会被故事最后二人的决战所震惊。严格意义上讲，本作中的超人与蝙蝠侠并没有反目成仇，二人都没打算致对方于死地，他们的战斗是一场展示给读者看的理念之战。

《黑暗骑士归来》上市后被一抢而空，合订本每年都会印刷一批新货，对于任何一位想要了解蝙蝠侠乃至想要了解美漫的读者，这都是一本必看的经典。

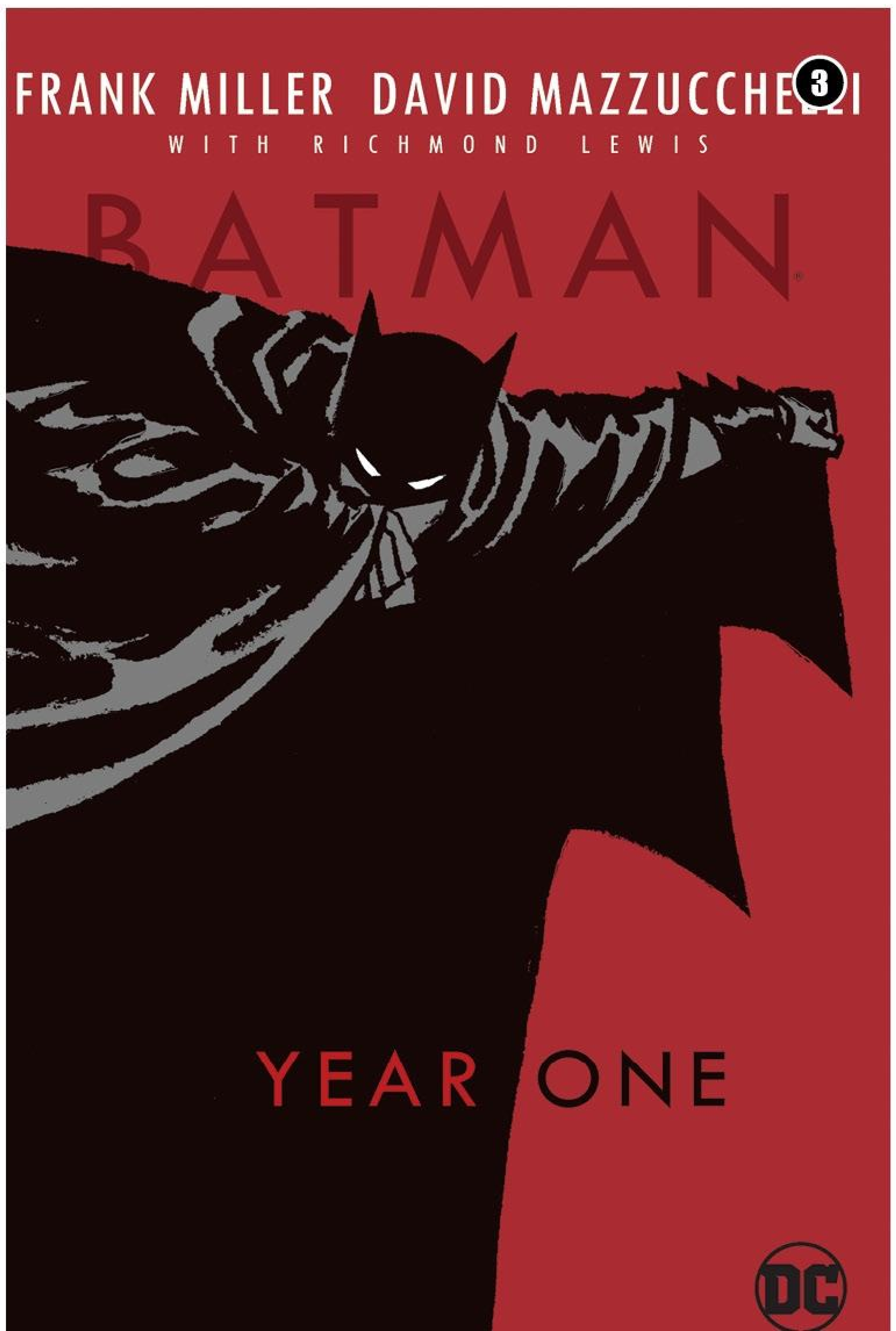
在此之前，大多数人对蝙蝠侠的印象还停留在 1966 年那个搞笑电视剧上，《黑暗骑士归来》的面世让大家重新认识了这一角色。用现在的话说，这部作品在当时算是破圈了。《纽约时报》《迈阿密邮报》等主流媒体都对本作进行了详细的文学分析，并给予极高评价，它真正改变了“超级英雄漫画是少儿读物”的偏见，并变成一股庞大的社会现象。

同年，丹尼斯·奥尼尔接任《蝙蝠侠》漫画编辑一职，他负责设计在 DC 首个大事件《无限地球危机》之后蝙蝠侠故事的后续走向。奥尼尔试图为漫画注入新的风格。这一新方向的成果之一，就是在《蝙蝠侠》第 404 期到第 407 期所缔造的又一个传说级别的作品——《蝙蝠侠 第一年》。在此故事中，米勒与画家大卫·马祖凯利（David Mazzucchelli）合作，重新设定了蝙蝠侠的起源。《蝙蝠侠 第一年》将故事拉回到布鲁斯作为蝙蝠侠刚出道的时期，同时为戈登局长和猫女创作了新的起源与形象。这是一个很坚实的故事，每一页所包含的信息量相当大，但是读起来并没有吃力的感觉。画风上依旧延续《黑暗骑士归来》，同故事的现实主题十分契合。相较超级英雄类漫画，本作



❶


❷



❸



更接近《教父》等黑帮文学，蝙蝠侠此时的敌人也不是阿克汉姆疯人院的那些超级罪犯，而是科曼 · 法康尼等意大利黑手党，作品的风格极为现实。

在此基础之上，丹尼 · 奥尼尔为“《秘密起源》系列”创作的《坠落之人》（The Man Who Falls）补充了《蝙蝠侠 第一年》之前的故事：布鲁斯在 14 岁离开哥谭后修行学习，20 岁时加入 FBI，但发现在体制内只能让他逐渐变得尸位素餐、循规蹈矩。他离开之后周游世界，拜师学技，逐渐克服心理创伤，故事以他返回哥谭并决定化身为蝙蝠的片段告终。《堕落之人》概括了布鲁斯成长的故事并探讨了蝙蝠侠的自毁倾向，也给出了蝙蝠侠超越常人的身体素质的由来。《坠落之人》也被认为是诺兰电影《蝙蝠侠 侠影之谜》前半段剧本的重要参考之一。

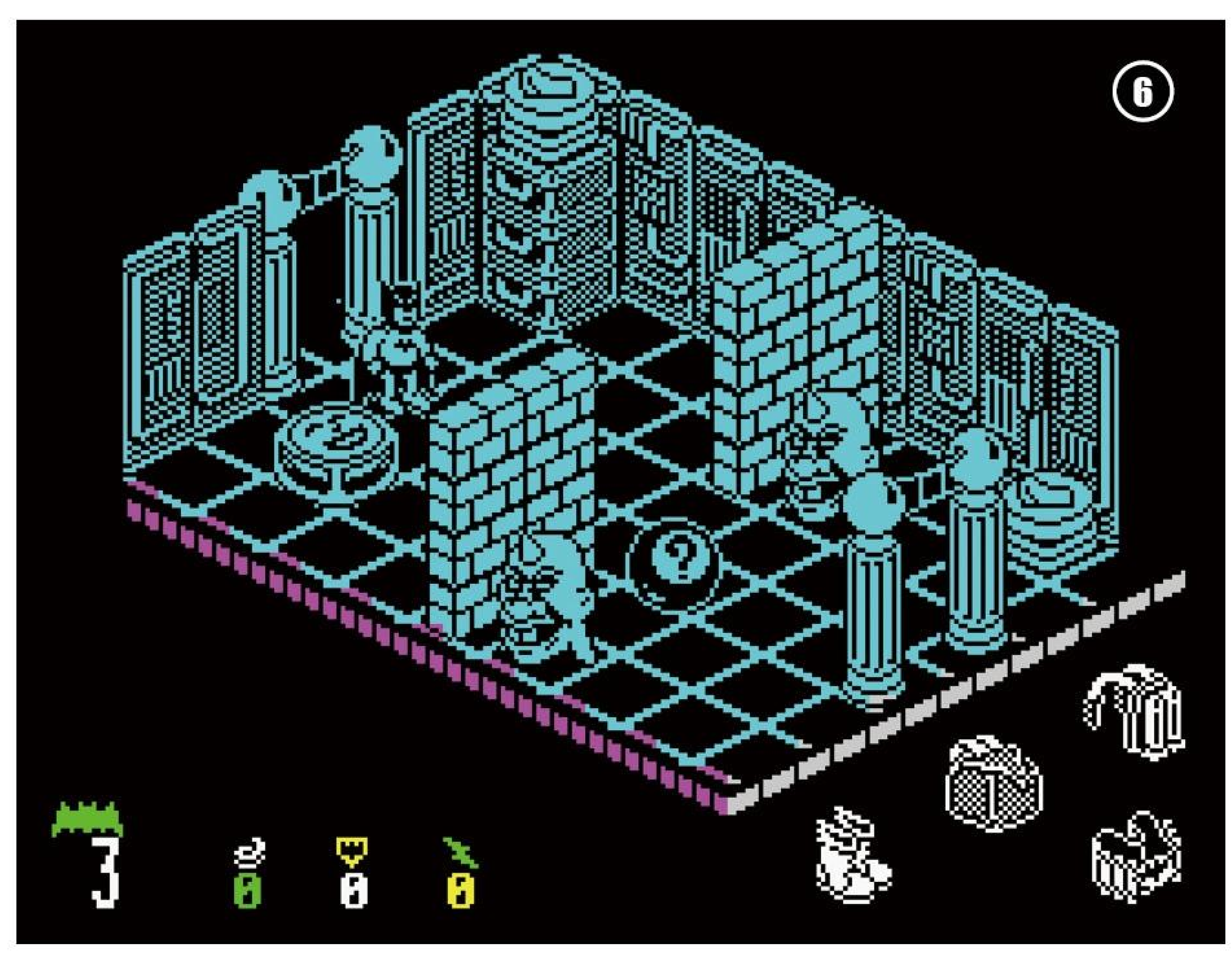
第二场 新的战场

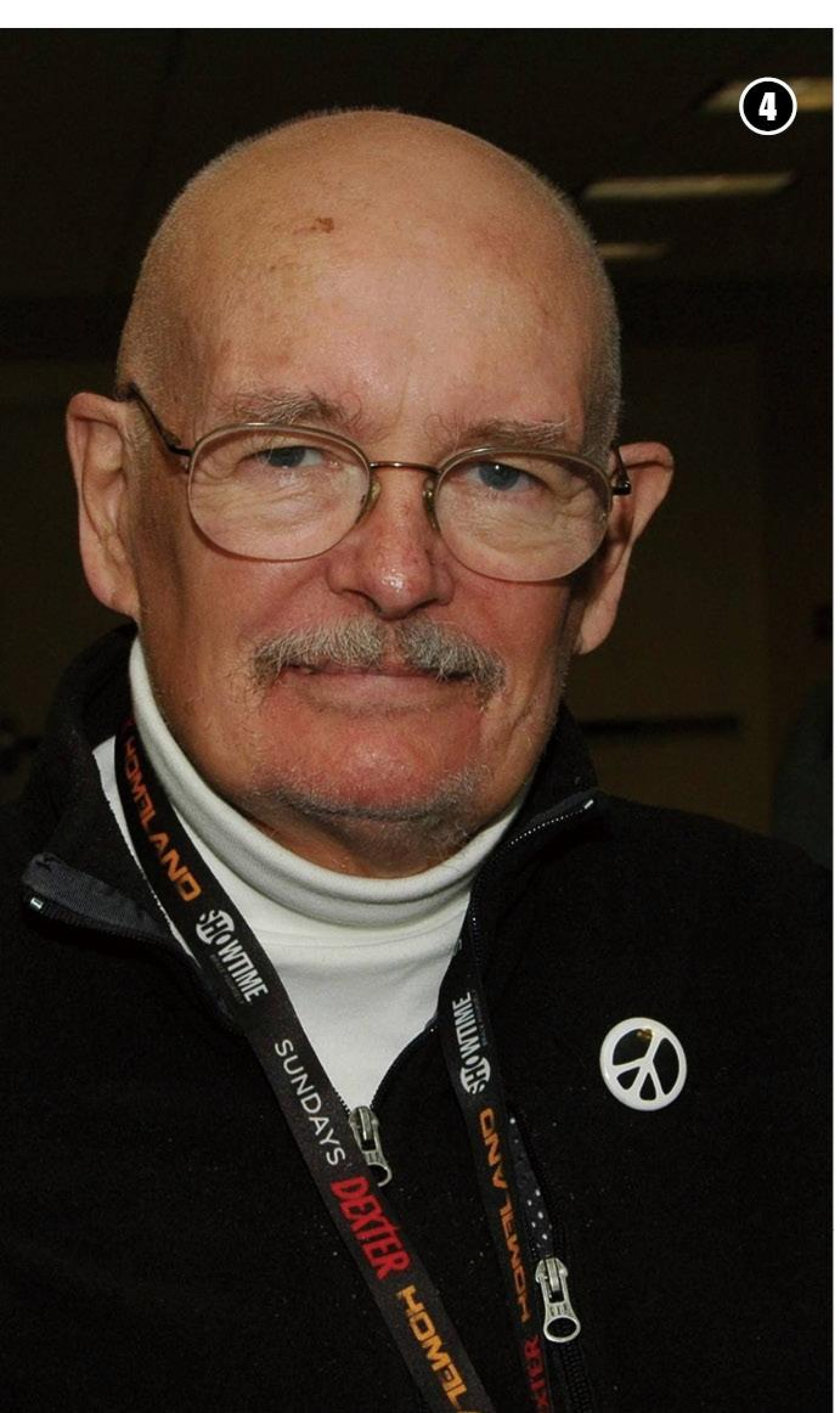
当雅达利家用机在北美大规模流行后，人们的休闲娱乐方式在电视、电影的基础上，增加了“游戏”这一选项。就在 1986 年，蝙蝠侠第一次在游戏这一媒介上开始了他的新冒险。

作为一款电脑游戏，《蝙蝠侠》诞生时间和《蝙蝠侠 黑暗骑士归来》同年，其平台是 1982 年英国生产的 ZX Spectrum 电脑平台。值得一提的是，第一款蝙蝠侠游戏把重点放在了解谜上面，这和蝙蝠侠的侦探定位意外吻合。在解救罗宾和收集物品之后，游戏也就通关了。

两年后，由 Special FX Software 出品的《蝙蝠侠 斗篷十字军》面世，游戏的画面模仿漫画格子，并且加入了战斗元素，整体素质再次提升。







❶ 由弗兰克 · 米勒于 1986 年创作里程碑式作品《蝙蝠侠 黑暗骑士归来》

❷ 弗兰克 · 米勒（Frank Miller），其主要作品有《蝙蝠侠 黑暗骑士归来》《蝙蝠侠 第一年》《罪恶之城》《夜魔侠 重生》和《斯巴达 300 勇士》等。

❸ 讲述蝙蝠侠初出茅庐的《蝙蝠侠 第一年》

❹ 丹尼 · 奥尼尔可以说是现代蝙蝠侠的奠基者。他作为当时的主编，参与创作了《蝙蝠侠 黑暗骑士归来》《蝙蝠侠 第一年》及《堕落之人》等描述蝙蝠侠过去的重要作品。

❺ 顺便科普一下，ZX Spectrum 是由英国 Sinclair 公司于 1982 年生产的一款 8 位键盘式个人电脑。

❻ 1986 年在 ZX Spectrum 上推出的第一个蝙蝠侠游戏——《蝙蝠侠》。

终场 回顾

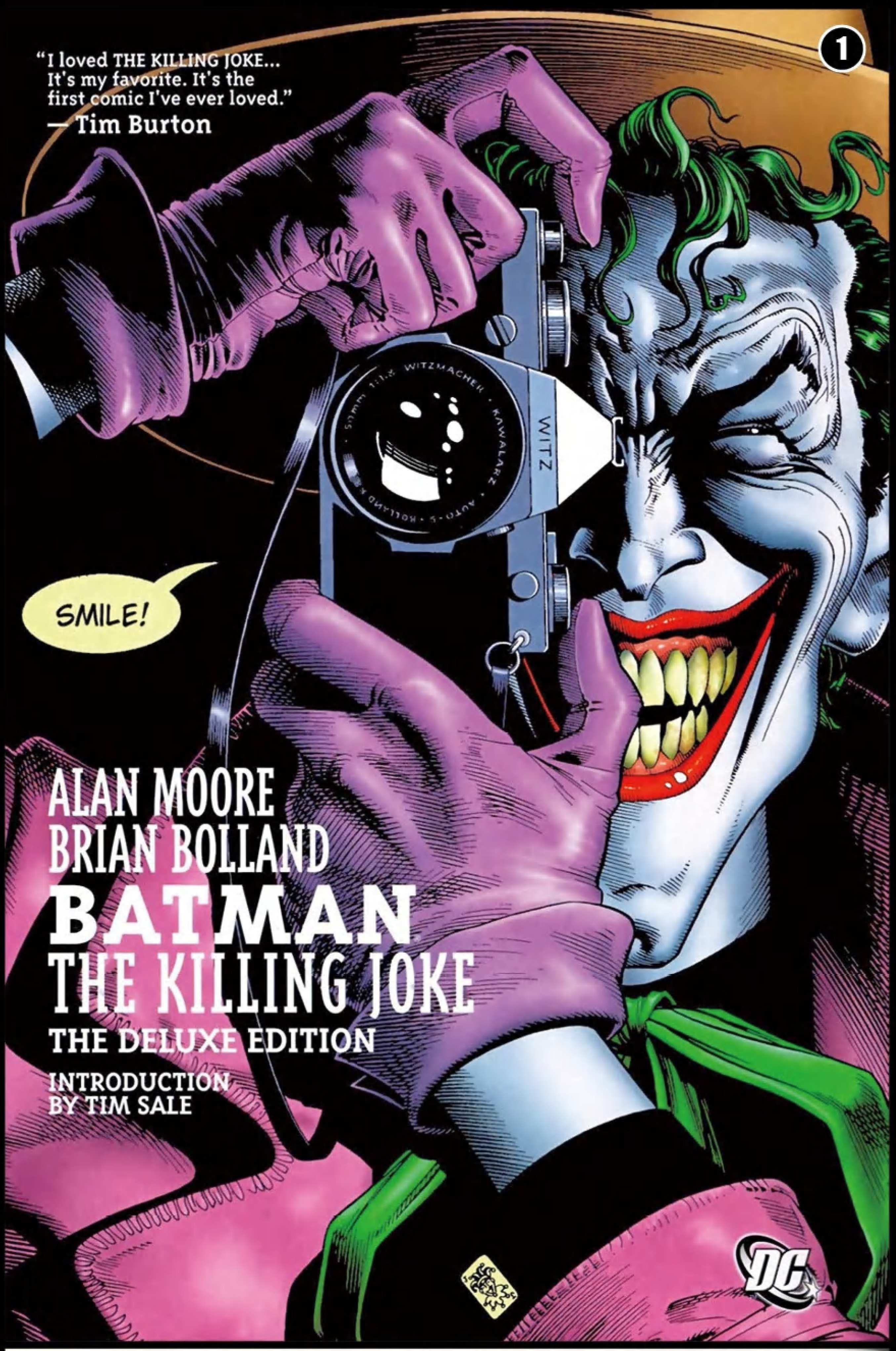
《黑暗骑士归来》之所以被称为里程碑式的作品，是因为它将蝙蝠侠自诞生起 47 年来的全部性格特征与行事准则进行了最佳优化的组合，并在一个极有深度的故事中展现出来，将角色完全立住了，成为后续蝙蝠侠不断拓展延伸的范本。《黑暗骑士归来》成为了一个引爆点，后续更多的经典作品将会在 20 世纪 90 年代这一时期集中问世。

第四幕 悲伤过往

第一场 劫难

在这之后的一段时期内，会有大量作品讲述蝙蝠侠当前及过往的故事，为蝙蝠侠的人生添加更多黑暗经历，而其中的1988年可以说是给蝙蝠侠反复“插刀”的一年。

第一把刀是年初出版的漫画《蝙蝠侠 致命玩笑》(Batman: The Killing Joke)——它的作者，是创作了DC的另一部殿堂级作品《守望者》的阿兰·摩尔(Alan Moore)。其实，比尔·芬格早在黄金时代就撰写过小丑的起源：小丑曾是一名工人，带着红头罩在工厂盗窃时遭遇蝙蝠侠，为了脱身跳入化学废料池，从此毁容发疯，并开始向蝙蝠侠展开报复。阿兰·摩尔以此为原点，扩充了更多细节。在此故事中，小丑为了逼疯戈登局长，将他的女儿芭芭拉·戈登一枪打成高位截瘫，随后绑架了戈登本人，并折磨他的精神与肉体。《致命玩笑》被很多读者认为是小丑的起源故事，其实这个起源也存在疑点。漫画全篇并没有明确这两段故事是否是不同时空的交替叙事，如果小丑过去部分的故事仅仅是他的回忆，那么这段故事就很可能是小丑混乱记忆中一个虚假回忆。在镜子迷宫追逐战的最后，小丑表示自己有过糟糕的一天，“但并不确定，有时候记得是这样，有时似乎又是那样”。不过最重要的是，《致命玩笑》为后续作品明确地给出了小丑和蝙蝠侠互为镜像的关系。同样是经历过最糟糕的一天，某种意义上，蝙蝠侠何尝不是一个试图拯救哥谭市脱离“民风淳朴”的疯子，而小丑又何尝不是看透规则的虚伪进而沉溺于癫狂的偏执。就如同全篇最后那个笑话一样，真正困住两个病人的，并不是精神病院，而是精神病本身，所以谁也没办法救谁。









①致命小丑,《致命玩笑》。
②《致命玩笑》的名场面——讲笑话。
③《阿卡姆疯人院 严肃之地上的严肃之屋》迷幻的画风

这第二把刀，则是年末开始连载的漫画《蝙蝠侠 家族之死》(Batman: A Death in the Family)。在出版之前，当时的蝙蝠侠主编奥尼尔决定推出电话投票，让读者决定二代罗宾杰森的生死。最终的投票结果，则以28 票的微弱差距，决定了杰森的死。之前小丑在《致命玩笑》中让芭芭拉瘫痪，就引起读者一片哗然；到了《家族之死》，更是让小丑直接杀害杰森，议论声此起彼伏——就连米勒都站出来表示反对，虽然他在《黑暗骑士归来》中率先写死了杰森，但毕竟那只是角色口述的回忆,而《家族之死》这种直接的残酷场面过于冲击。杰森之死的影响超越了 DC 的预计，证明了人们对漫画角色生死的关注。杰森的死成为蝙蝠侠心中永远的痛，使蝙蝠侠再次陷入孤僻与偏执，并随后在《蝙蝠侠 孤独死亡之所》(Batman: A Lonely Place of Dying) 引出第三代罗宾蒂姆·德雷克。而三代目出众的推理和策划能力使他在没有蝙蝠侠的情况下也能独立完成任务，他完全摆脱了迪克和杰森的影子，走出一条属于自己的新路线，获得读者肯定。

两把刀过后，编辑们又把视角看向了“人才辈出之地”，决定深挖这个地方的故事。1989 年，由戴夫·麦克基恩（Grant Morrison）绘制、格兰特·莫里森（Dave McKean）编剧的作品《阿克汉姆疯人院 严肃之地上的严肃之屋》(Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth) 推出。故事讲述了以小丑为首的罪犯占领了疯人院，为蝙蝠侠设下重重考验。随着剧情的深入，疯人院的历史也逐渐被揭开。这座魔窟似乎有吞噬理智的能力，连它的创建者兼第一任院长都因发狂死在里面。这段时期的蝙蝠侠漫画以疯狂著称，而《阿克汉姆疯人院》则堪称最疯狂的一部作品，抽象扭曲的画面和对白相当诡异，带给读者极大的冲击。Rocksteady Studios 日后的同名游戏系列便是以这本漫画为原型。

也许是已经有了太多的精神摧残,也许是为了和《超人之死》遥相呼应，终于，编辑们开始对蝙蝠侠的身体动手。1992 年 12 月,DC 出版了《蝙蝠侠 贝恩的复仇》(Batman: Vengeance of Bane)，蝙蝠侠的强敌隆重登场，并以此为序章引出后面的正篇《蝙蝠侠 骑士陨落》(Batman: Knightfall)。故事里，贝恩将蝙蝠侠打成瘫痪。贝恩的设定更像是一个“在监狱中成长的蝙蝠侠”，他并非力量型反派，而且更多的时候是用脑子战斗。而另一位名为死亡天使的尚·保罗·范雷在布鲁斯·韦恩复健期间接受托穿上蝙蝠装代替成为新的蝙蝠侠，但他嗜血暴力，行动时对无辜群众的安全漠不关心。这个故事是在告诉读者们，力量并非一切，强大的精神和绝对的底线才是蝙蝠侠的傲人之处，缺乏克制力的人无法胜任蝙蝠侠的工作，只会变成所欲为的暴徒。

第二场 回归

在1989年至1997年间，华纳推出了四部蝙蝠侠电影，分别由蒂姆·伯顿（《蝙蝠侠》《蝙蝠侠归来》）和乔·舒马赫（《永远的蝙蝠侠》《蝙蝠侠与罗宾》）执导。较于之前的短篇集和大型电视情景喜剧，这次算是真正意义上的蝙蝠侠电影。

第一部电影《蝙蝠侠》在讲述小丑起源的同时，增加了小丑杀害韦恩夫妇的设定。虽然整体剧情中规中矩，但本作导演蒂姆伯顿的个人风格非常强烈，他的哥特风与当时现象级漫画《蝙蝠侠 黑暗骑士归来》所掀起的黑暗哥谭氛围十分契合。似乎是为了暗示这是蝙蝠侠电影的新起点，蒂姆伯顿在第一部电影的开篇便出现了一对夫妇带着孩子走向了犯罪小巷的情节——虽然观众很快就得知这是虚晃一枪，这对夫妇并非韦恩夫妇。

作为一部商业片，《蝙蝠侠》的票房与口碑都非常不错，华纳顺势推出的第二部《蝙蝠侠归来》，并且给了蒂姆·伯顿更多的发挥空间。由于导演的个人风格逐渐加重，从某种角度上也偏离了蝙蝠侠的设定。续集虽然票房仍旧可观，但没能超越前作。

第三部《永远的蝙蝠侠》更换了导演，虽然蒂姆伯顿还担任监制，但新导演乔·舒马赫的哥谭更偏向五颜六色，而且热衷于堆砌明星，有着工具人化的反派、故事性的削弱等问题。虽然《永远的蝙蝠侠》靠着主演的出色发挥暂时掩盖了上述缺点，但在《蝙蝠侠与罗宾》中，这些问题还是彻底爆发了。

第四部《蝙蝠侠与罗宾》曾被《时代》杂志评为50部最差电影的第一名。尽管演员阵容相当华丽（乔治·克鲁尼、阿诺德·施瓦辛格、乌玛·瑟曼等），但平淡的剧情、近似B级片的桥段，导致票房失利，也让华纳结束了这个电影系列。





① 蒂姆·伯顿版的蝙蝠侠，可以说是与《蝙蝠侠 黑暗骑士归来》后的蝙蝠侠风格非常契合。

② 大家所熟知的哈莉·奎恩其实是《蝙蝠侠动画系列》的原创人物，这身红黑相间的小丑装就是动画中的标准造型。

第三场 百花齐放

这时期的动画接过了漫画的接力棒，在进入 20 世纪 90 年代后，从被动画粉丝熟知的“蝙蝠侠动画五部曲”（《蝙蝠侠动画系列》《蝙蝠侠的新冒险》《未来蝙蝠侠》《蝙蝠侠传奇》和《蝙蝠侠 英勇与无畏》），到《蝙蝠侠 哥谭骑士》（Batman: Gotham Knight）；从《蝙蝠侠 幻影面具》（Batman: Mask of the Phantasm），到《蝙蝠侠 红头罩之下》（Batman: Under the Red Hood），其中不乏经典与平庸之作。

这段时期，蝙蝠侠的动画出品得非常密集，其中《蝙蝠侠动画系列》是值得一谈的作品——这部动画剧集共 85 集，其中最后 10 集名为《蝙蝠侠与罗宾冒险记》(The Adventures of Batman & Robin)。这部动画受到蒂姆 · 伯顿两部《蝙蝠侠》电影的影响，采取了在黑纸上用浅色绘制背景的方式（当时都是在白纸上用深色进行绘制），致使动画基调深沉。动画配乐的水平在当时的美国动画界更是无人能敌。故事方面比起制作，也丝毫不落下风。《蝙蝠侠动画系列》的众多故事都是由漫画改编而来，整体风格统一且水准上乘。更厉害的是，这部动画除了将时钟王等一些鲜为人知的反派重塑后再次带回到大众视野外，更是创造出了小丑女哈莉 · 奎恩这一高人气角色，以至于 DC 后来将她加入到漫画中。这也算为数不多的因动画角色爆火而推出漫画作品的案例了。

另一部是动画电影《蝙蝠侠 红头罩之下》。这部动画电影在融合了漫画《罗宾之死》与《头罩之下》（Batman: Under the Hood）的部分剧情设定的基础上再创作，它是 DC 宇宙动画原创电影系列中最好的作品之一。故事衔接紧妙，悬疑感十足——即使观众在观看这部电影之前已经知道红头罩的身份，看完后也会大呼过瘾。

第四场 不过不失

随着蒂姆 · 伯顿版《蝙蝠侠》的面世，一款电影改编游戏也于同年在任天堂的 FC 上发售。这款《蝙蝠侠》成为了国内部分老玩家的“蝙蝠侠”游戏初体验。其续作《蝙蝠侠 小丑归来》在两年后再次登陆 FC，角色的动作、武器更加丰富，手感依旧出色，不过和前作不太一样的是，本作的老爷变成了射击能手，拳脚之类的“落伍”的战斗方式也被舍弃了。

随着 1992 年《蝙蝠侠归来》的上映，其新游戏也一同问世。这款游戏最让笔者印象深刻的，不是故事画面或玩法手感，而是本作一口气跨了 8 个平台，且虽然都叫《蝙蝠侠归来》，却是 8 款不同的游戏。

1994 年的《蝙蝠侠动画系列》同名游戏分别于 SFC 和 MD 平台发售：MD 平台的该作更像一款横版射击游戏，SFC 版本则加入了蝙蝠道具——每关开始的时候，玩家可以自己决定要用什么道具通关，加上出色的画面与手感，SFC 版在当时获得了极高的评价。

90 年代末期，随着 PS 的崛起，3D 游戏开始逐渐取代以前的 2D 作品，但《蝙蝠侠》游戏系列在 3D 的路上走得不顺利，尤其是 2003 年的《蝙蝠侠 黑暗未来》（Batman: Dark Tomorrow），几乎是历代最糟糕的《蝙蝠侠》改编游戏。“《蝙蝠侠》系列”游戏在很长的一段时间里深陷于一个无法突破的怪圈，玩家也不对这个 IP 的系列游戏抱有期待。

出乎所有人的预料，2009 年，一匹黑马出现了——那就是如今名闻遐迩的“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”。

终场 回顾

《黑暗骑士归来》的出版如同一发嚆矢，带领蝙蝠侠的作品在漫画、电影、动画、游戏等载体上在这一时期如井喷式爆发，其中高质量的内容数不胜数。同时，漫画也通过逐步完善，把蝙蝠侠这个角色升华至全新的高度。而像《蝙蝠侠 无主之地》（1999 年）、《蝙蝠侠 缄默》（2002 年）、《蝙蝠侠 披风斗士的命运》（2009 年）等后续作品，也从其他不同的角度不断挖掘、延续着蝙蝠侠故事的深刻之处。蝙蝠侠所坚持的、所背负的、所守护的、所惧怕的，都被一一展示在读者面前，所有人都为这位世界上最伟大的侦探致敬。时间流转，蝙蝠侠的故事，也随着 DC 其他的超级英雄一起，从零开始翻开新的篇章。

第五幕 王者归来

第一场 再临

DC从2011年夏天开始连载大事件《闪点》，闪电侠巴里·艾伦为拯救自己被谋害的母亲穿越时空改变历史，而这也改变了主世界的时间线。死在犯罪巷的人变为布鲁斯·韦恩，愤怒的父亲托马斯·韦恩成为了蝙蝠侠。托马斯不再担任医生，转而开设赌场和酒店，他没有不杀的戒条，杀害了大批罪犯，但小丑是个例外——因为布鲁斯的死，母亲玛莎无法接受现实，精神失常成为小丑——这就是托马斯没有干掉小丑，每次只把她扔进阿克汉姆疯人院的原因。这次穿越也让DC与其子公司眩晕和野风暴这两大宇宙融合，野风暴世界观中的超级战士骗徒得以和托马斯·韦恩并肩作战。

2011年9月，大事件《闪点》之后，DC漫画宇宙重启完成。重启后蝙蝠侠年龄回到了32岁，蝙蝠侠的历史被精简后压缩在7年之内。在新52之初，所有漫画期号全部清零重置，这其中包括《侦探漫画》和《动作漫画》两部元老级刊物。

重启前蝙蝠侠至少有十几年的经历，重启后被压缩在了七年之内，导致读者也陷入了如同猜谜般的摸黑状态，只能走一步算一步——漫画中每提及一件往事，就算确认一次历史。新52对蝙蝠家族的时间线最初变化不大，但随着时间和连载的不断推进，虽然大部分事件得到保留，没有彻底推倒重来，但也发生了明显的变化。

布鲁斯的起源故事在新52初期基本没有改动，以蝙蝠侠为主角的刊物有《侦探漫画》《蝙蝠侠》和《暗夜骑士》三本。大卫·芬奇在《暗夜骑士》中全心作画，不再担任编剧，效果依然一般，而此后画师和编剧多次更换，最终只能被叫停。《侦探漫画》的销量和评价中规中矩，创作班底在几年间不断更换。蝙蝠全系漫画销量和评价的中流砥柱《蝙蝠侠》主刊，由之前在《蝙蝠侠 黑镜》中表现突出的斯科特·斯内德担任编剧，画师则是DC新挖来的格雷格·卡普罗担任。

斯内德和卡普罗合作了共38期，首个故事线“猫头鹰法庭”讲述了蝙蝠侠面对一个控制哥谭市数个世纪的古老秘密结社——猫头鹰法庭——的故事。第二个故事线是“灭族之灾”，小丑认为蝙蝠侠因为蝙蝠家族的羁绊变弱小了，于是回到哥谭市攻击了蝙蝠家族的每名成员。之后第三个故事线是“第零年”，斯内德回顾了蝙蝠侠的初始，重写了蝙蝠侠诞生的故事。最后的“终局”则延续了“灭族之灾”的剧情，小丑终于对蝙蝠侠彻底失望，他决意终结两人间失去乐趣的关系，于是小丑开始了历史上最为庞大的计划。在“终局”之后蝙蝠侠重伤并失忆。鉴于哥谭不能没有蝙蝠侠，于是戈登局长成为代班蝙蝠侠。在《蝙蝠侠》连载的最后，布鲁斯归来重新成为蝙蝠侠，而新52至此也进入尾声。

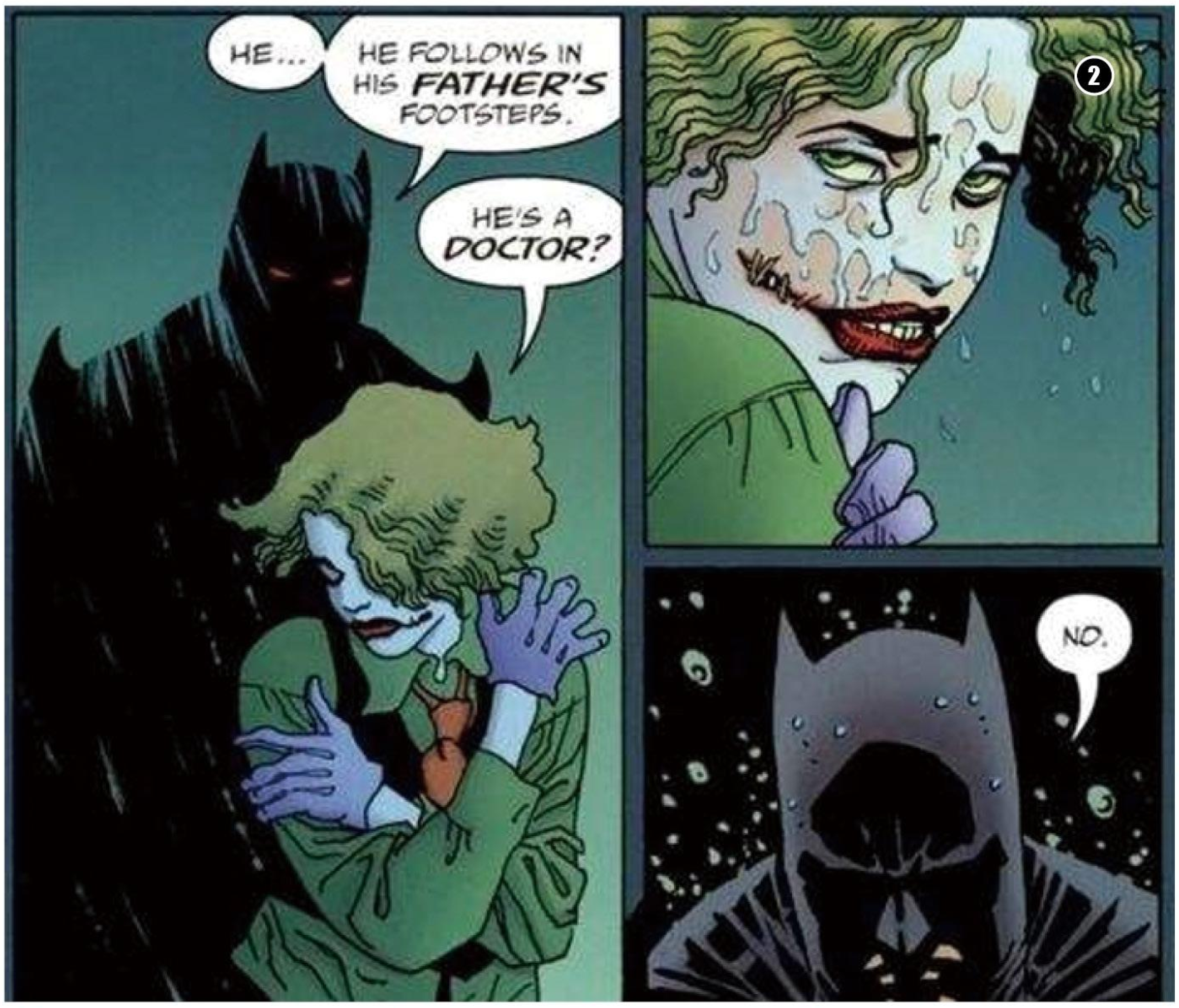
其实整个新52时期，很明显是一个以商业化考量为核心的企划，目的是为了降低阅读门槛，吸纳更多的新人。自所有刊物的第一期开始，就几乎没有任何日常，各英雄刊物在一个事件结束后紧接着便是另一个事件，十分密集；而年度大事件的前后关联性也非常强，看似整体规划紧密，但又因为这次的重启（官方称之为“软重启”）与之前历史进行“部分兼容”，导致存在很多剧情上的问题。因此，新人对新52的观看体验，要比老粉丝好上很多。

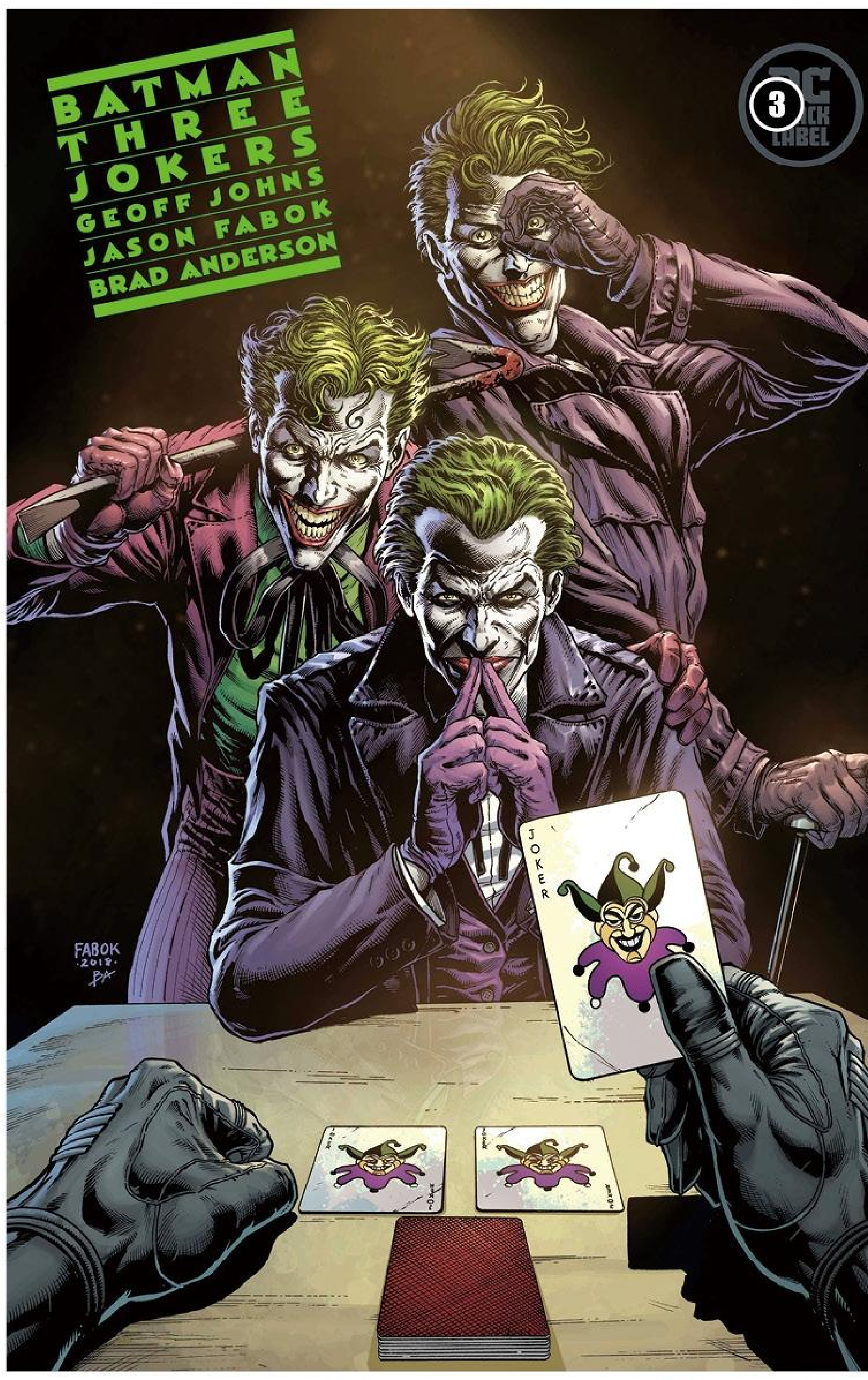
如果只看《蝙蝠侠》主刊，整体观感较为不错，基本保持应有的素质。对于蝙蝠侠这个角色而言，新52时期没有再出现20世纪90年代的经典之作，相对重要的是“猫头鹰法庭”和“第零年”两条故事线的推出：前者给蝙蝠侠增加了一个比较难缠的敌对势力，也算是为蝙蝠侠的宿敌库进行了扩充；“第零年”则是继《蝙蝠侠第一年》和《堕落之人》后的又一次背景的补完，但总体上较后两者还是存在一定的差距。“第零年”对于谜语人这一角色进行了重新定义，2022年《新蝙蝠侠》电影借鉴了这部作品中谜语人的设定。至于“终局”故事线，前期精彩，但最后“三个小丑”的后遗症一直延续到了重生时间线，这个设定只能说是仁者见仁。

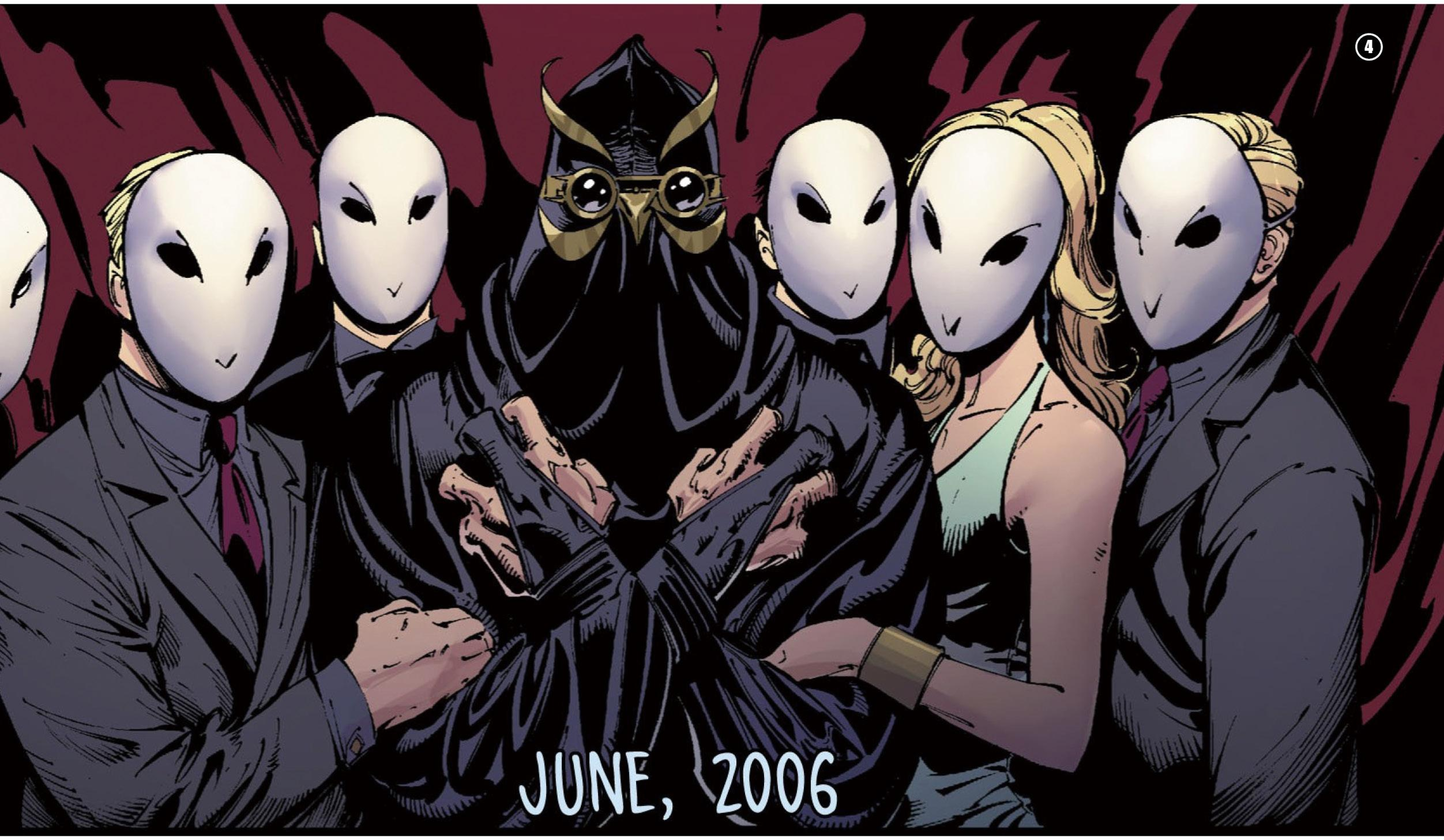










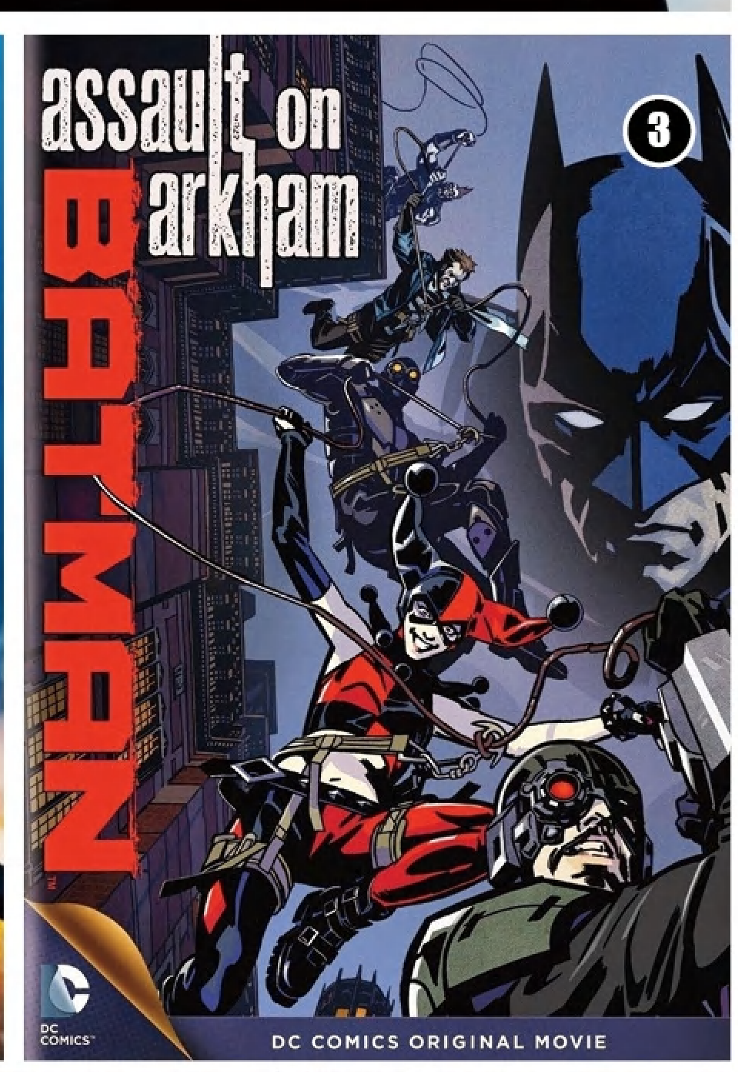


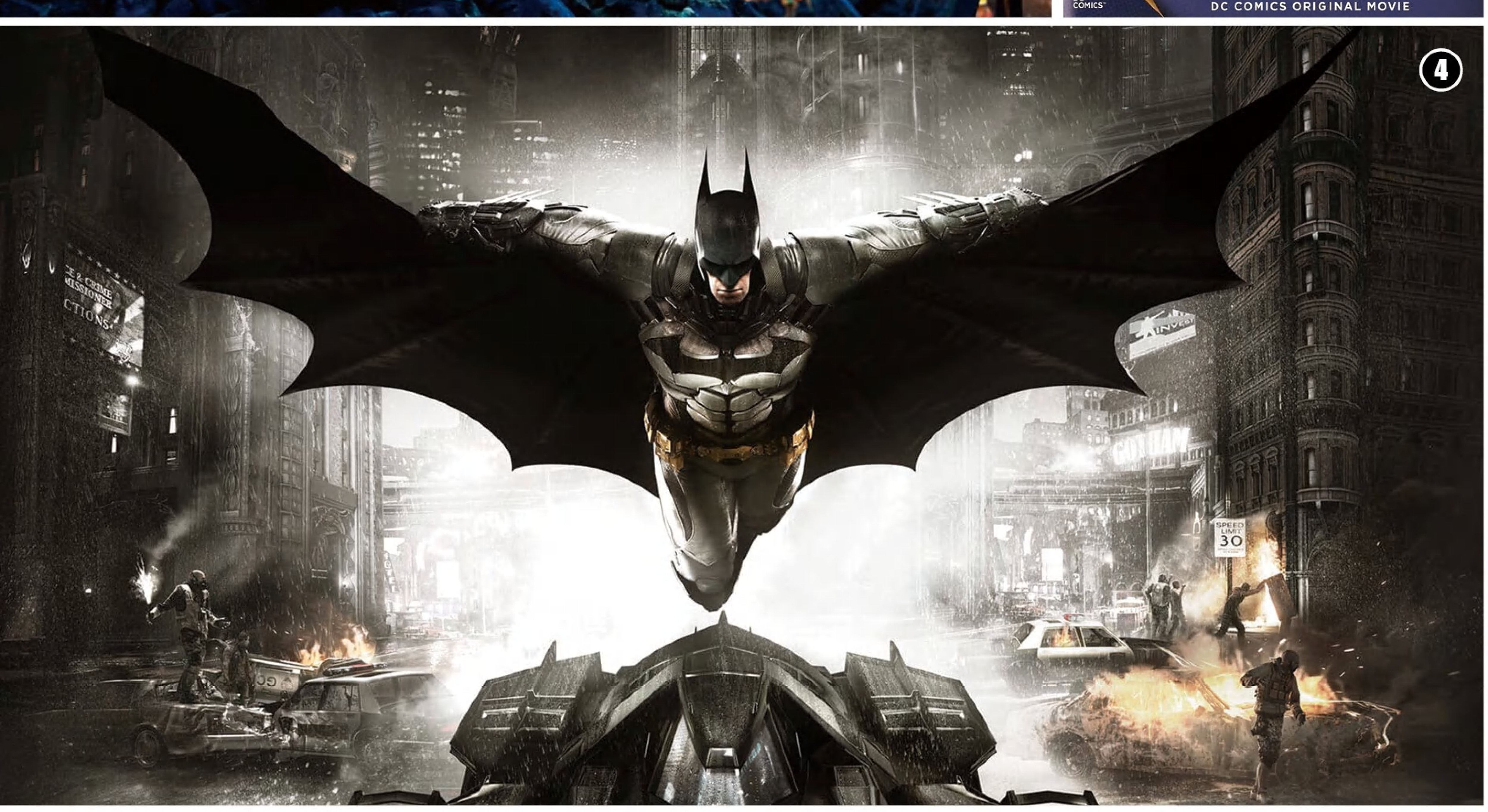
❶ 《闪点》大事件后，全部超级英雄漫画刊物期号全部清零（图为新 52《蝙蝠侠》第零期）。 ❷ DC 大事件《闪点》中的蝙蝠侠和小丑是韦恩夫妇。

❸ 新 52 时期留下的谜团：小丑一共有三个。 ❹ 新52时期蝙蝠侠的新劲敌——猫头鹰法庭。









第二场 巅峰

2005 年至 2012 年，克里斯托弗·诺兰执导的《蝙蝠侠》三部曲陆续上映。比起 20 世纪 90 年代的蝙蝠侠电影，诺兰可以说是重新定义了超级英雄电影。

2005 年上映的第一部《蝙蝠侠 侠影之谜》，诺兰就在建立一个更黑暗、更逼真的基调，以人性和现实主义为基础，逐步冲破超级英雄片的桎梏，将一个真实的哥谭、一个活生生的蝙蝠侠推向大众；续篇《蝙蝠侠 黑暗骑士》于 2008 年上映，它是所有蝙蝠侠电影中第一次在片名没有出现“蝙蝠侠”的字样（英文片名为“The Dark Knight”）——这部电影即便被界定为现实主义犯罪片而不是超现实的漫改电影，也没有丝毫问题；终章《蝙蝠侠 黑暗骑士崛起》则直接把时间线推到前作的八年后，并将整个哥谭市的道德问题和社会治安问题进一步升级，更多的角色交替出场，为整个三部曲画上完美的句点。

三部曲的优秀在此便不做过多赘述：从开始小布鲁斯对蝙蝠的恐惧、犯罪小巷的绝望、周游世界求学，到初出茅庐的稚嫩、肩负责任的艰辛，直至最后的隐退。观众陪着布鲁斯 · 韦恩一步一步走完了他的心路历程。似乎在世界的某处，真的有这样一座城市，它有着它的宏伟，也有着它的缺陷；而一位童年遭受变故的男人，用他的一生来守护这座城市。这段旅途绝不轻松，我们看到了这座城市如何吞噬掉那些正直的人，也看到了这座城市如何让恶人变得加倍疯狂，更看到了为了生存而遵循着不同法则的人与这个男人的信念发生相互的碰撞，以及我们无法忽视的，那些面对苦难仍怀着希望的人。如果说之前的四部电影是把蝙蝠侠从纸上跃然转换到屏幕上，那么诺兰的三部曲便是将蝙蝠侠从屏幕上拉下来，放置在现实上。最好的蝙蝠侠电影，或者说是最好的超级英雄电影，莫过于此。

1 《蝙蝠侠 侠影之谜》《蝙蝠侠 黑暗骑士》《蝙蝠侠 黑暗骑士崛起》的导演克里斯托弗 · 诺兰

2 蝙蝠侠电影的巅峰之作，诺兰《蝙蝠侠》三部曲。

3 《蝙蝠侠 突袭阿卡姆》就是站在敌人的视角告诉观众，蝙蝠侠是个多么可怕的对手。

3 蝙蝠侠游戏的最高峰——“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”。

第三场 颓态初现

自从《闪点》大事件之后，与漫画所有期刊全部清零，重新开始的魄力不同，蝙蝠侠的动画作品显得更为保守——除了原创动画剧集《当心蝙蝠侠》外，更多的是基于其他媒介的改编作品，如游戏“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”的衍生动画《突袭阿克汉姆》、融合此前多部作品改编的《蝙蝠侠之子》《蝙蝠侠大战罗宾》和《蝙蝠侠 坏血》，以及完全按照漫画改编的动画电影，即《蝙蝠侠 第一年》和《蝙蝠侠黑暗骑士归来》。

《当心蝙蝠侠》是一部 3D 动画，而人物的 3D 外形引起了较大争议，同样有争议的还有作品的剧情。本作回归蝙蝠侠打击犯罪的初始时期，虽然保持蝙蝠侠古早的探案小说风格，但部分设定又与《蝙蝠侠 第一年》等主流前传有所不同。

《蝙蝠侠之子》《蝙蝠侠大战罗宾》和《蝙蝠侠 坏血》表现平平，远远比不上同样是由不同漫画融合改编的《蝙蝠侠 红头罩之下》。至于《蝙蝠侠 第一年》和《蝙蝠侠黑暗骑士归来》等漫改作品均是得益于原作剧本，且在改编方面都存在一些问题，比起原著有很大的差距。《突袭阿克汉姆》这部游戏衍生动画电影却有着节奏紧凑的剧情与出色的叙事，人物性格鲜明，在同期的动画作品里可谓是上乘之作。

第四场 辉煌

在蝙蝠侠电影改编作步入顶峰的时期，系列的游戏改编作品同样迎来了新的高峰——“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”。

系列首作诞生于 2009 年，其灵感来源于漫画《阿克汉姆疯人院 严肃之地上的严肃之屋》。本作有不少有趣的细节，比如游戏的时间线其实是设定在《蝙蝠侠 致命玩笑》之后：在蝙蝠侠进入医疗中心前，于访客中心第二次和小丑对话时，他会给蝙蝠侠讲一个笑话。但讲到一半时他突然说这个笑话好像讲过，这里其实是暗示《致命玩笑》结尾小丑给蝙蝠侠讲的笑话。

《蝙蝠侠 阿克汉姆之城》（2011 年）的故事灵感则来源于《蝙蝠侠 无主之地》和电影《纽约大逃亡》。本作还有着配套的漫画作品——于 2011 年出版的同名漫画《蝙蝠侠 阿克汉姆之城》讲述了游戏开始前的故事；同年出版的《蝙蝠侠 疯狂阿克汉姆》也讲述了游戏之外的故事；2012 年的《蝙蝠侠阿克汉姆之城终局》则是讲述了游戏完结后的故事。

又过了两年，由华纳蒙特利尔开发的《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》发售，讲述了系列初代 5 年前的故事。本作使用了大量前作场景，再加上创新不足以及新加在线多人模式的鸡肋乏味，使得游戏评分相比前作有所下滑。

系列最后一作《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》（2016 年）较之前作品，最大的变化是加入了蝙蝠车元素。作为蝙蝠侠的代表性道具之一，蝙蝠车第一次在系列中被使用，游戏还为蝙蝠车设计了专属的战斗环节。此外，本作中还隐藏了康斯坦丁事务所、星球日报的货箱、蝙蝠女侠，以及猛禽小队等各种彩蛋。

此外，在这一时期还诞生了如“《乐高蝙蝠侠》系列”等虽不算年度大作、但也是有所作为的改编游戏。

终场 回顾

在这段时期，蝙蝠侠在漫画与动画方面虽然没有更进一步的突破，但在电影和游戏两大媒介上做到了两开花。随着诺兰《蝙蝠侠》三部曲和“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”的完美收官，新 52 也悄然起身，准备谢幕。如果说新 52 是对公司业务方向的一次调整，那么接踵而至的“重生”便是 DC 公司内部的一次人员变动。当《守望者》的世界观在《末日时钟》完结后正式并入 DC 超英宇宙，新 52 完全落幕。

第六幕 全新开始

第一场 重生

2016 年 5 月，随着新 52 的结束与“DC 宇宙：重生”的开始，DC 漫画各部门人员出现大幅调动。新 52 时期重启的《蝙蝠侠》再度被取消，并以《DC 宇宙重生 蝙蝠侠》重开连载，而《侦探漫画》则继续沿用闪点前的刊号从第 934 期继续连载。重生后，汤姆·金（Tom King）成为了新任《蝙蝠侠》主刊编辑，带来了蝙蝠侠与猫女的新故事。《侦探漫画》则由詹姆斯·泰尼翁四世（James Tynion IV）负责编剧，故事聚焦于蝙蝠侠与蝙蝠家族在哥谭市的并肩作战。斯科特·斯内德则开启一个新的短期连载《全明星蝙蝠侠》。

“重生”与其说是又一次的重启，更像是在新 52 之上又打了一个补丁。与新 52 截然相反的是，“重生”后的节奏放慢了下来，直至《蝙蝠侠》第 24 期，蝙蝠侠向猫女求婚，才迎来了一个爆点。经过 26 期蝙蝠侠主刊、5 期特刊（《婚礼之路》），在《蝙蝠侠》第 50 期中，故事却以猫女的逃婚作为收场。

猫女与蝙蝠侠作为系列历史最久、知名度最广的一对 CP，几乎在任何作品中，只要这两名角色出场，读者几乎都默认这两人一定会有爱情戏。蝙蝠侠与猫女经历过无数次的分分合合，虽说在 DC 主世界之外的其他宇宙中二人也有好的结局，但除非 DC 决定封笔蝙蝠侠不再续写，不然主世界蝙蝠侠和猫女的感情线就一定还会出现波折，毕竟这也是看点之一。笔者起初猜测婚礼可能会被打断，但“重生”这次如此大规模的前期“撒糖”宣传是绝无仅有的；而逃婚结局也被不少读者诟病存在骗钱嫌疑，毕竟不少人一期不落地购买自订婚起的刊物（这一时期《蝙蝠侠》主刊的变体封面几乎全是蝙蝠侠和猫女的各种同框）。

另一个比较有争议的剧情，就是“重生”之后的《蝙蝠侠》第 57 期。由于夜翼遭受到代号为克格勃野兽（KGBeast）的杀手刺杀，中弹昏迷。蝙蝠侠找到克格勃野兽，在一场苦战后将他重创，克格勃野兽要求蝙蝠侠救自己，并会告诉蝙蝠侠幕后主使，蝙蝠侠则表示自己会找到主使并击败他，让克格勃野兽自己去寻求帮助。其争议点在于，现场是一片雪原，留下重伤的克格勃野兽无异于让其等死，这与蝙蝠侠的不杀原则十分矛盾。

其实，在克格勃野兽初登场的故事“野兽的十夜”（连载于 1988 年《蝙蝠侠》第 417 期至第 420 期）最后，蝙蝠侠将他反锁在下水道的一个房间内，并把唯一的出入口堵死，让其因饥渴而亡。

但此故事有个前提条件：克格勃野兽是苏联一个秘密组织的刺客，因为漫画中所处的特殊时代背景关系（与漫画连载时现实世界的背景相同，都是美苏冷战后期），克格勃野兽一旦被抓后只能引渡回国而不会被判刑，所以蝙蝠侠做出此举。加之在后续作品中，其他编剧将这件事洗白过：其实当时蝙蝠侠已经通知别人，在克格勃野兽饿死前把他解救出来。而这次即便在后续连载中安排类似的桥段，同样的手法反复使用也缺乏新意。

由于新 52 吸引了一大批新粉丝，因此“重生”之后的故事，似乎更倾向于炒热各种 CP 博人眼球，比如给达米安（蝙蝠侠的儿子，第四代罗宾）和乔伊（超人的儿子）安排的专刊《超凡双子》（Super Sons）。但《超凡双子》还承载一部分功能，比如洗掉了达米安的熊孩子属性同时拉动了乔伊的人气，而安排了大半年的蝙蝠侠和猫女婚礼，或许只是为了提升销量的噱头。

“重生”之后的蝙蝠侠确实有一些好的桥段和章节，但整体上始终缺乏一个好的连续性的故事，因此在角色的进一步塑造上，显得乏善可陈。不过与新 52 的“猫头鹰法庭”相同的是，“重生”也为蝙蝠侠的宿敌库增加了一位棘手反派，就是在“金属大事件”中登场的狂笑之蝠。他来自黑暗多元宇宙（Dark Multiverse）的负 22 号地球，因感染小丑病毒而疯狂。这个角色在初期极其讨喜——既具备蝙蝠侠的智慧与强健体魄，又兼备小丑的疯狂极端与不择手段。他的存在并不是想证明任何事情，只为取胜，用一切手段毁灭对他产生威胁的事物。但随着故事的推进，狂笑之蝠开始出现套娃模式，与蝙蝠侠之间不断“我预判了你预判了我的预判”，实属可惜。

第二场 新征

在 2016 年与 2017 年，电影《蝙蝠侠大战超人》与《正义联盟》陆续上映，蝙蝠侠在 DC 电影宇宙中现身。两部电影皆由扎克施耐德执导。比起之前的导演，扎导的风格更偏向于镜头美学，用动态画面及构图，将漫画中原本的静态图片所表述的内容传达出来。但在叙事方面，扎克施耐德习惯用更长的篇幅叙事，因此他作品的导演剪辑版通常要好于删减幅度更大的院线版。然而《正义联盟》因扎导的家中变故，导致中途更换导演，风格不统一，最终票房大失利，致使 DC 电影宇宙的崩盘。

幸运的是，不再受限于电影宇宙、有更多发挥空间的《新蝙蝠侠》在 2022 年上映。本作完全回归了蝙蝠侠的侦探本源，甚至连大量的独白，也和早期的蝙蝠侠漫画如出一辙，观众甚至可以看到蝙蝠侠坐在车里讨论案情的画面。而且在过往电影里，登场的基本都是成熟时期的蝙蝠侠，即便是诺兰的《侠影之谜》，也并不热衷于表现蝙蝠侠稚嫩的一面。

虽然《新蝙蝠侠》导演马特·里夫斯表示影片并不会讲述蝙蝠侠的起源故事，但他在片中正是处于出道不久的阶段，而影片的重心，则是将这个不太成熟的蝙蝠侠展示给观众。影片参照了新 52 蝙蝠侠“第零年”的部分设定：略微莽撞的蝙蝠侠，而反派谜语人则是一个高智商连环杀手。

总的来说，《新蝙蝠侠》并没有特别的角色，只是给大众展示了一位对于多数人而言并不熟悉的蝙蝠侠，但他仍旧是蝙蝠侠。

终场 回顾

似乎，蝙蝠侠最精彩的各类作品都被留在了过去，“DC 宇宙：重生”之后作品，尚未在人物塑造上取得突破；而动画方面，原创电影《蝙蝠侠 龙之魂》（Batman: Soul of the Dragon）、《忍者蝙蝠侠》（Batman Ninja），以及《蝙蝠侠 缄默》《蝙蝠侠 漫长的万圣节》两部漫改作品的口碑及反响均一般。而两部根据 1966 年剧版风格改编的动画片《蝙蝠侠 披风斗士归来》（Batman: Return of the Caped Crusaders），以及其续作《蝙蝠侠大战双面人》（Batman vs. Two-Face）均是打情怀牌；电影方面，DC 电影宇宙因《正义联盟》低迷的票房与口碑以及一系列场外事件，停滞不前；游戏方面更是保持静默。蝙蝠侠似乎又进入了一个新的瓶颈期，但这一路走来，蝙蝠侠的作品就如同其本人一样，面对一次又一次的生死危机、一波又一波的悲伤巨浪，一次又一次地屹立在大地之上。他早已扎根在我们心底，我们也始终相信，他会像照亮黑夜的闪电一般，再次以王者之姿态归来。

终幕 尚在继续

蝙蝠侠之所以能够能为经典，力压后续的超胆侠、惩罚者、月光骑士等一众同类型的后生，并不仅仅是因为有一段悲伤的过往以及一段段黑暗残酷的故事——即便作为首创，这也从来不是这个角色的加分项。真正让人记住蝙蝠侠的，是这个角色的立体感和深度，让读者感受到了这个角色的温度与生命力。

如同在评价漫画《黑暗骑士归来》中提到的，一票后续创作者，都如同管中窥豹般，仅仅只抓住蝙蝠侠的某一个点进行拔高创作——他足智多谋，但经过大书特书之后，读者的感官就从“我怎么没想到！”变成“你是怎么知道的？”；他富埒陶白，但在一通长篇大论后，“I'm rich”成为网络迷因。这种把角色功能化、标签化，只会让这个角色扁平化，而蝙蝠侠的魅力，恰恰是复杂且真实。

我们期待下一个不亚于诺兰三部曲的电影系列，希望继续在大银幕上还原出这个角色更加完整的样貌。

我们期待下一个比肩“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”的游戏，继续与这位世界上最伟大的侦探共闯难关。

我们期待下一个超越《黑暗骑士归来》的漫画，继续翻看这位暗夜英雄新的传奇。

蝙蝠侠的旅途仍在继续，我们愿意静静等待着这位黑暗骑士的再度归来。



韦恩集团应用科学部秘密开发档案

——蝙蝠侠装备考据



NIGHT FALLS KNIGHT RISES

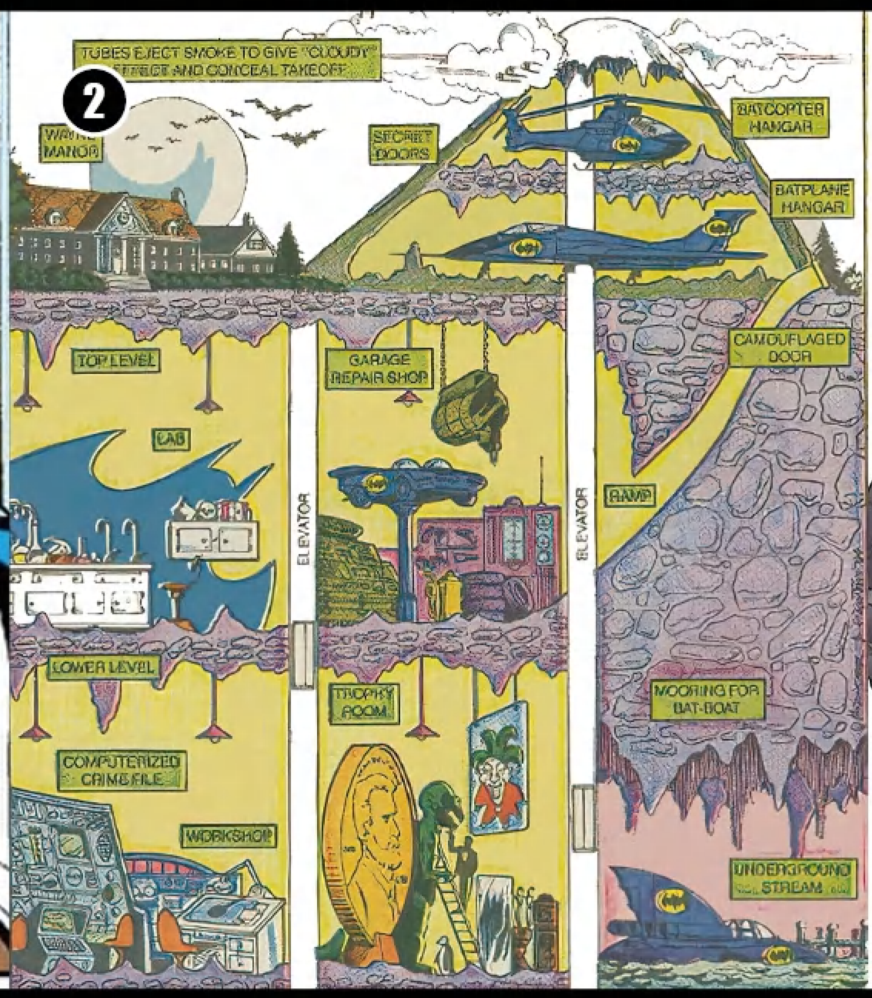
提到蝙蝠侠，就不得不说这位世界上最伟大的侦探在其各种波澜壮阔的冒险故事中的三大制胜法宝——睿智的头脑、过硬的身体素质，以及琳琅满目的装备载具。

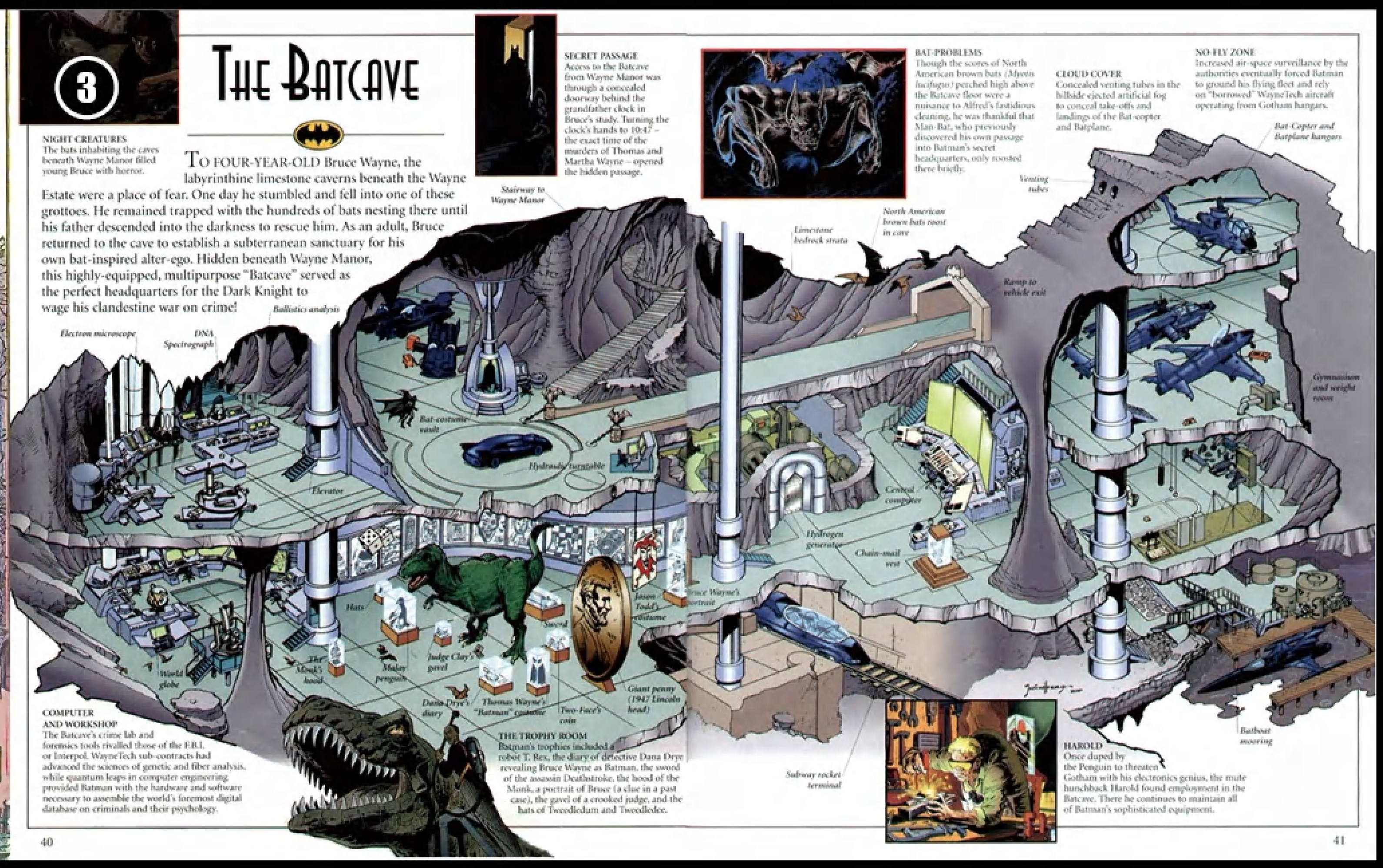
与其他飞天遁地的超级英雄们不同，蝙蝠侠没有任何超级能力。除了过人的敏捷与身手之外，他的很多行动都是依托于各种高科技甚至是黑科技设备来实现。那么，蝙蝠侠究竟拥有哪些装备载具？这里就让笔者来给大家做一个趣味科普。

文：Dr.Don & Fisher　编：沐枫 & J　美编：01

在聊蝙蝠侠装备之前，我们得先提另外一个人——卢修斯·福克斯（Lucius Fox）。他是韦恩集团的 CEO，同时也是一名天才发明家。在故事前期，蝙蝠侠的服装和道具均由蝙蝠侠本人制作（最早版本蝙蝠装、初代蝙蝠镖、初代万能腰带等），或者由韦恩集团科技部研发（《蝙蝠侠 第一年》中能吸引蝙蝠群的鞋底声纳）。自《蝙蝠侠》第 307 期，卢修斯进入韦恩集团不久后，便开始参与研发制作。他为蝙蝠侠提供战衣、道具和载具等装备制作的技术支持。





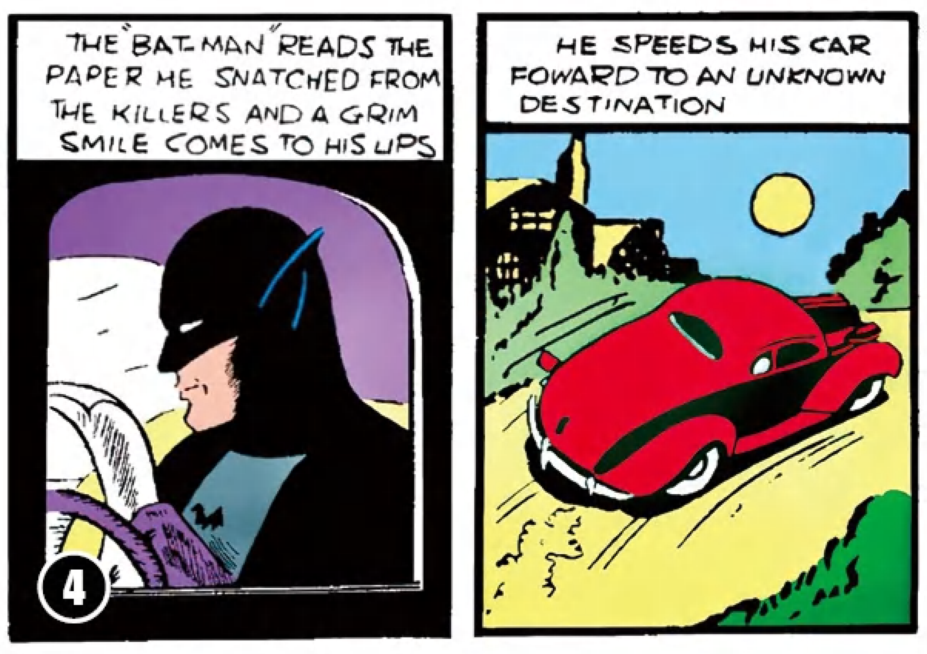


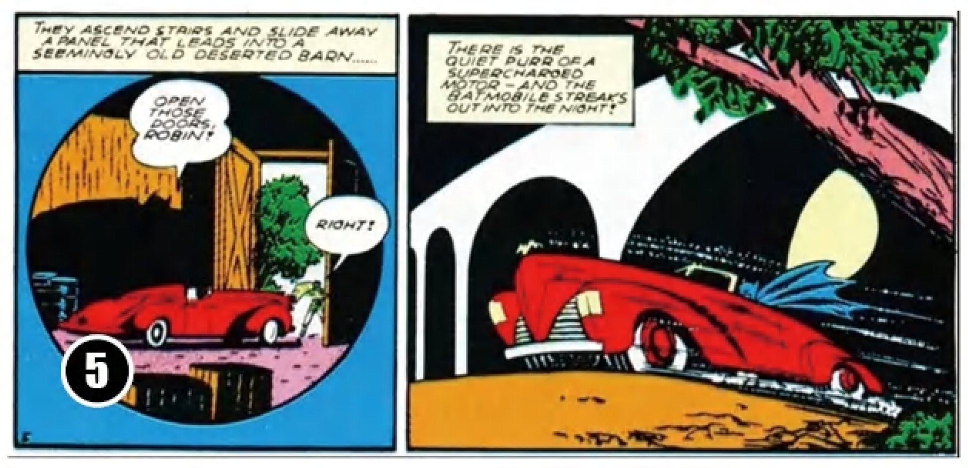
①蝙蝠侠背后的男人之一——卢修斯·福克斯（Lucius Fox）②蝙蝠侠绝大多数的道具、设备和载具，都是放置在蝙蝠洞中，此图为早期蝙蝠洞剖面图。
③其实蝙蝠洞几乎每个时期都有所不同（看当时执笔的编剧和画师的心情），此图为另一版本的蝙蝠洞结构图。

蝙蝠车

蝙蝠车是蝙蝠侠在打击罪犯时使用的个性化定制追捕车，它通常搭载由韦恩集团开发的各类最新民用技术和军用级设备。

在蝙蝠侠初登场的《侦探漫画》第 27 期，他曾驾驶过一辆普通的红色老爷车。当时并没有蝙蝠车这一说法，而且这辆车也始终没被官方认定为蝙蝠车或其前身，但它确立了车辆将在日后蝙蝠侠的冒险故事中，扮演重要角色。随后，1941 年的《侦探漫画》第 48 期，蝙蝠车首次亮相，Batmobile 这个名字正式被应用到蝙蝠侠的汽车上。





不过，“蝙蝠车”在早期的蝙蝠侠故事中确实存在过渡，《侦探漫画》第 30 期中已经提到蝙蝠侠驾驶的是一辆“特制高性能汽车”，但仍非蝙蝠车。

在《蝙蝠侠》第 5 期（1941 年 4 月出版）中，出现了一款长车身、流线型的蝙蝠车，主要的特色设计集中在车头的蝙蝠装饰上。

1965 年夏末，在筹备 1966 版《蝙蝠侠》电视剧时期，制作人迪安·杰弗里斯 (Dean Jeffries) 决定在剧中加入蝙蝠车。但由于电视剧的播出时间被提前，杰弗里斯为了确保节目制作不被拖延，只好去找一家好莱坞改造车厂，要求他们必须在三个星期内制作出剧中的蝙蝠车。在接到这项订单后，改造车厂的乔治·巴里斯（George Barris）就开始物色要用哪种车子来改造。经过筛选，最终巴里斯决定使





④《侦探漫画》第 27 期中，蝙蝠侠驾驶过的普通红色老爷车。
⑤《侦探漫画》第 48 期，蝙蝠车首次亮相，但除了车标上的蝙蝠标志外，也没有其他“蝙蝠”元素。
⑥ 1966 版蝙蝠车 ⑦ 漫画中致敬 1966版蝙蝠车。

用 1955 年名为“Lincoln Futura”的福特概念车作为基础，改装出一辆蝙蝠车，而这台 Futura 也成为全世界最知名的蝙蝠车。

1966 版电视剧在刚推出时非常受欢迎，这一版的蝙蝠车也被要求引入到《蝙蝠侠》的漫画中。但是，随着电视剧版《蝙蝠侠》收视率不断下滑，并最终在 1968 年被取消，又因为漫画的基调也逐渐变得更加黑暗和严肃向，所以漫画版的蝙蝠车摒弃了电视剧版的风格。尽管如此，60 年代剧集版风格的蝙蝠车，仍然不时在漫画或动画中作为彩蛋出现。

自漫画《蝙蝠侠 黑暗骑士归来》发售以来（20 世纪 90 年代），以蝙蝠侠为主角的漫画数量井喷式出现，蝙蝠车的设计开始多样化起来。

漫画《蝙蝠侠 黑暗骑士归来》中，蝙蝠车被改装成坦克式的装甲防暴车，配备了发射橡皮子弹的机枪；前部安装了大型加农炮，轮胎也替换为大型坦克履带。从蝙蝠侠与变种人领袖的战斗可以发现，这辆近似坦克的车辆在普通道路上行进时占据了两至三条车道，体型庞大。

在漫画《蝙蝠侠 缄默》里，吉姆·李（Jim Lee）展示了储存在蝙蝠洞中的各种蝙蝠车，来自漫画、电影，以及电视剧——这表明了蝙蝠侠在同一时期拥有不止一辆蝙蝠车（壕无人性）。在后续的新 52 中也有类似画面展示给读者。

在最新的剧情中（DC 重生大事件后），因“小丑战争”事件，蝙蝠侠在破产后重新制作了一辆蝙蝠车，虽然外形还是很时髦，但规格已较之前的蝙蝠车已经大大缩水。



而动画片《蝙蝠侠 英勇与无畏》中，蝙蝠车则采用了黄金时代蝙蝠车和 1966 版电视剧蝙蝠车林肯 Futura 的设计元素。

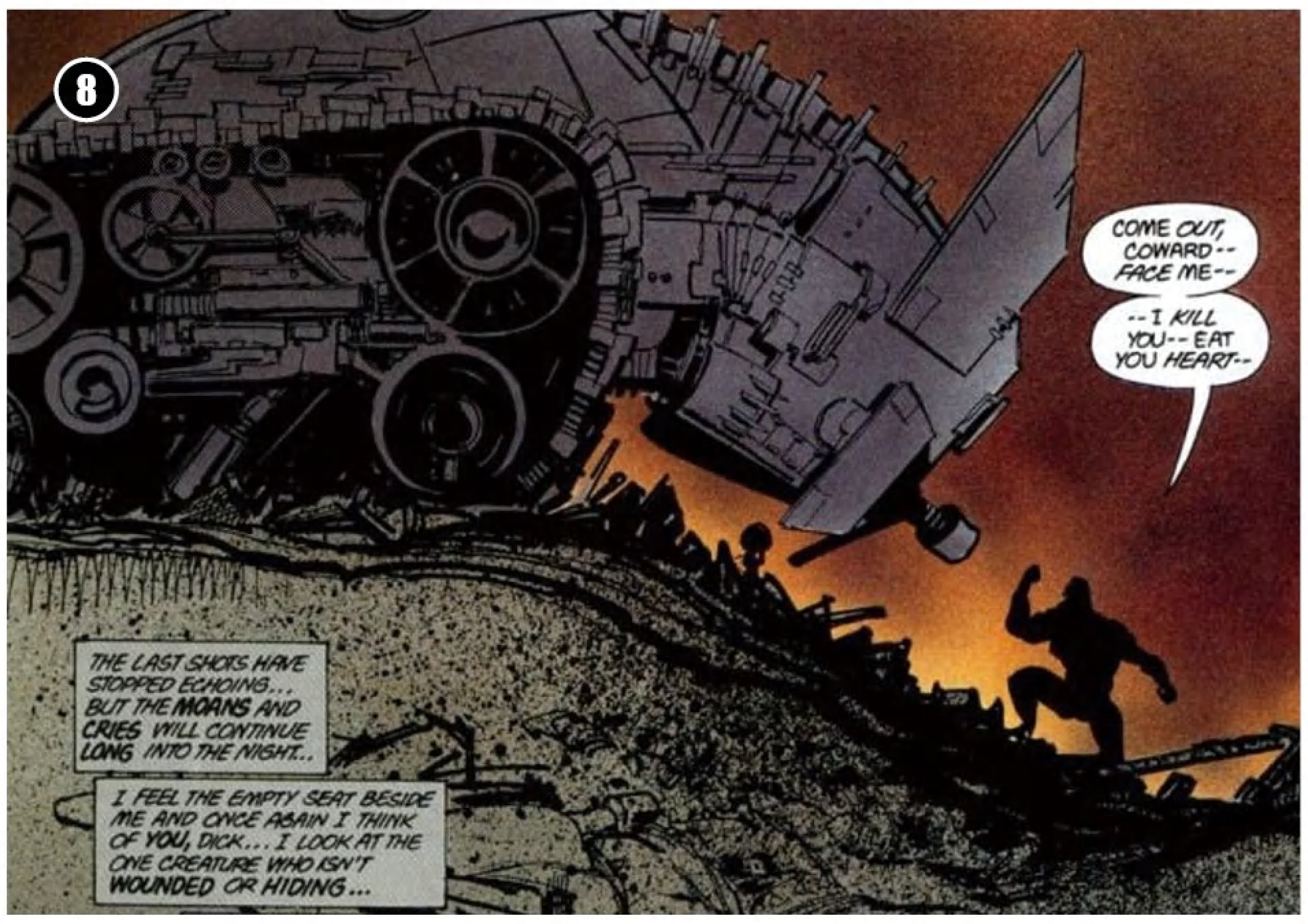


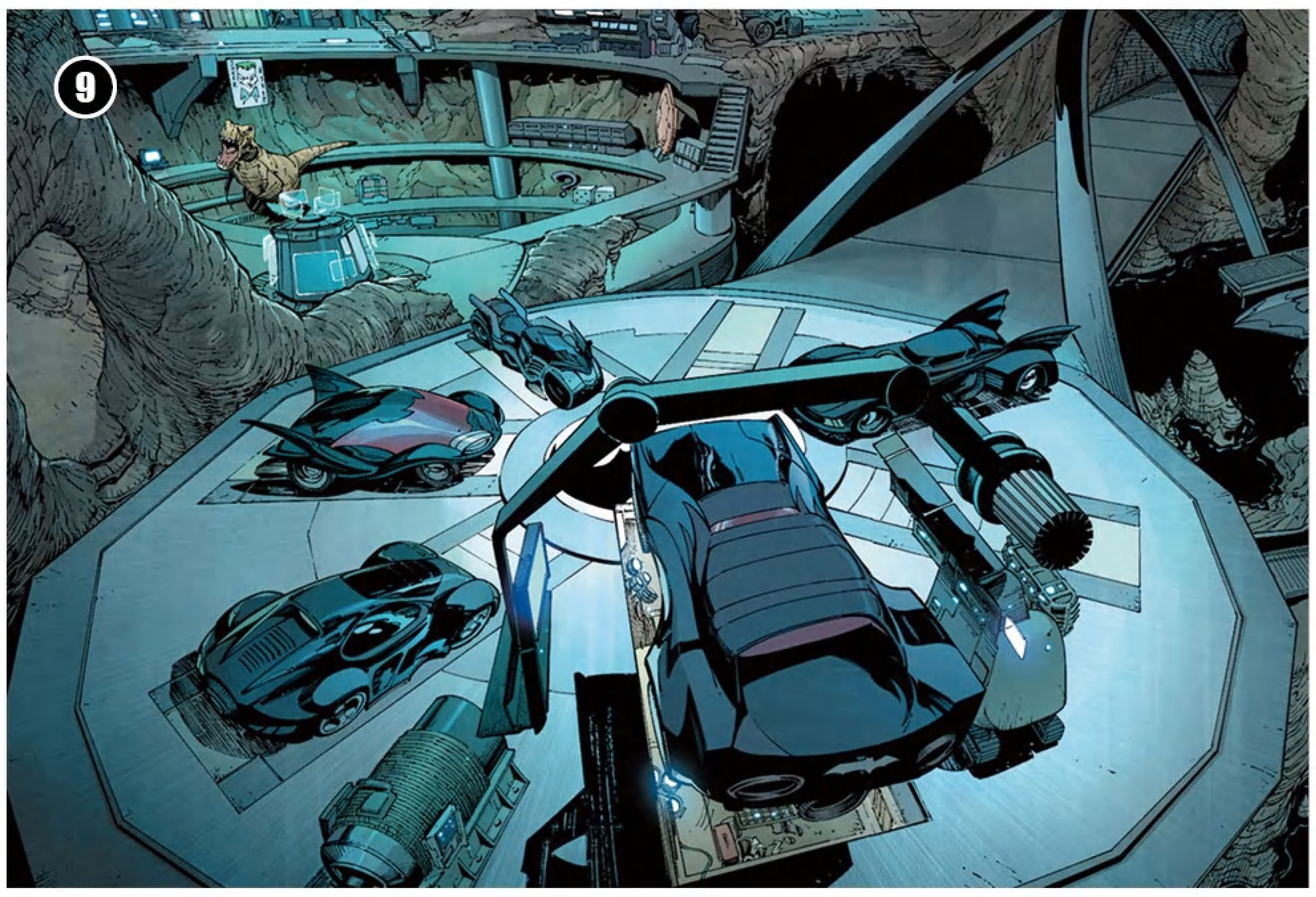
在电影方面，1989 年《蝙蝠侠》和 1992 年《蝙蝠侠归来》中的蝙蝠车，充满了导演蒂姆·伯顿的哥特风格。车头的大型涡轮吸气口，让这辆车看上去动力十足。车身整体造型流线且修长；功能方面，有乘客监测、语言识别系统等；火力方面，有球形炸弹、勃朗宁机枪，锯齿飞盘等。



1995 年《永远的蝙蝠侠》的导演更换为乔·舒马赫，电影风格较之前出现了很大的变化——蝙蝠车也不例外。如果说前两部的蝙蝠车是“像蝙蝠的车”，这一部的蝙蝠车可以说是“像车的蝙蝠”。车尾夸张的蝙蝠翅膀和车身两侧肋骨般的造型设计，都在向生物（蝙蝠）外形靠拢。功能方面新加入了自动操控系统。这辆车还有两个特殊逃脱技巧：一个是横向行驶；另一个是车身正前方的勾爪可以钩住建筑物，从而实现垂直攀爬。







8 《蝙蝠侠 黑暗骑士归来》中的蝙（坦）蝠（克）车　9 蝙蝠洞中的蝙蝠车们　10 “小丑战争”后的蝙蝠车
11 《蝙蝠侠 英勇与无畏》中的蝙蝠车　12 蒂姆·伯顿版蝙蝠车　13 《永远的蝙蝠侠》中的蝙蝠车

到了1997年的《蝙蝠侠与罗宾》时，因为上一部电影中的蝙蝠车被谜语人毁坏，新作对其进行了重新设计。此时的蝙蝠车车身更长（车尾依然有大翅膀……），而在功能方面，拥有弹射座椅、可视电话、雷达。车辆前后方各一个勾爪发射器，以及远红外激光等等。



而诺兰《蝙蝠侠》三部曲中的蝙蝠车，可以说是笔者最喜欢的一款蝙蝠车——外形很有《蝙蝠侠 黑暗骑士归来》坦克式装甲防暴车的味道，但又保留着独特的风格。整体设计比起前四作的夸张风格而言，更向真实系靠拢。车身由装甲覆盖，但又不显笨拙，车头前轮之间装备有两架机枪，车内只有一个驾驶座与一个乘客座。在攻击或是跳跃模式中，驾驶座会移动至车辆中央，使驾驶员俯卧下，这样可以有效保护驾驶员的安全。



2016年的电影《蝙蝠侠大战超人》中，蝙蝠车设计风格融合了很多之前作品的特点，车身既有装甲覆盖，但又偏向流线型设计。机枪在保险杠正上方，夜视、声纳等功能也悉数登场。



如果说诺兰版蝙蝠车是偏向真实系，那么2022年上映的《新蝙蝠侠》中的蝙蝠车，就更像个现实世界的改装车，不过这倒是符合电影中“布鲁斯·韦恩在地下室亲手打造的车辆”这一设定。车身外形更加古朴，也与本身的回归原点——讲述世界最伟大侦探的故事——非常契合。



在乐高《蝙蝠侠》大电影中，蝙蝠侠驾驶的蝙蝠车，可以切换变成飞机。而在影片中，蝙蝠洞内有一幕展示了来自多个版本的蝙蝠车，包括1943年黑白电影、1966年电视剧、蒂姆伯顿电影、弗兰克米勒的《黑暗骑士归来》，以及《黑暗骑士》三部曲版本等等，算是一个彩蛋。

《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》里的蝙蝠车成为了游戏的一大卖点。“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”一直备受玩家好评，但之前的蝙蝠车始终只是出现在剧情中。而在系列最后一作中（目前而言），蝙蝠车终于成为了可游玩要素。本作的蝙蝠车外形更接近诺兰版蝙蝠车设计，它的机动性也进一步增强，可进行一定距离的跳跃、暂时加速、原地旋转、冲破小型障碍物，以及弹射出蝙蝠侠使之能在空中滑翔等。

这台蝙蝠车设有两个能随时互相切换的模式：追逐（Pursuit）和战斗（Battle）——前者适用于点对点移动和完成指定的驾驶挑战；后者则令蝙蝠车切换至坦克战车模式，可以进行全方位移动，并搭载了众多武器，包括超高速火炮、反坦克导弹、非致命镇压枪、经升级后可追加能即时瘫痪敌方行动的电磁脉冲装置，以及使敌方坦克倒戈的无人载具病毒发射器等。除了以上的基本功能外，本作的蝙蝠车还有其他的“用武之处”，比如让玩家痛不欲生的谜语人迷题。







❶《蝙蝠侠与罗宾》中的蝙蝠车 ❷诺兰版蝙蝠车，笔者最爱的款式。 ❸《蝙蝠侠大战超人》版蝙蝠车 ❹《新蝙蝠侠》中的蝙蝠车
❺《乐高蝙蝠侠大电影》中的蝙蝠车 ❻在《乐高蝙蝠侠大电影》的蝙蝠洞内，有着大量的蝙蝠车彩蛋。
❼游戏《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》中的蝙蝠车，外形设计有参考诺兰版蝙蝠车。

蝙蝠机（蝙蝠翼）

蝙蝠机（Batplane），又叫蝙蝠翼（Batwing），是蝙蝠侠打击罪犯的工具之一，但它在漫画的登场次数不算多，反而是在影视剧和动画中多次出现。

蝙蝠机首次出现是在《侦探漫画》第31期，比蝙蝠车要早（这个时候蝙蝠侠的专用座驾仍是那辆老爷车）。当时的设计还是一个直升机的样式，叫做蝙蝠陀螺（Batgyro）。

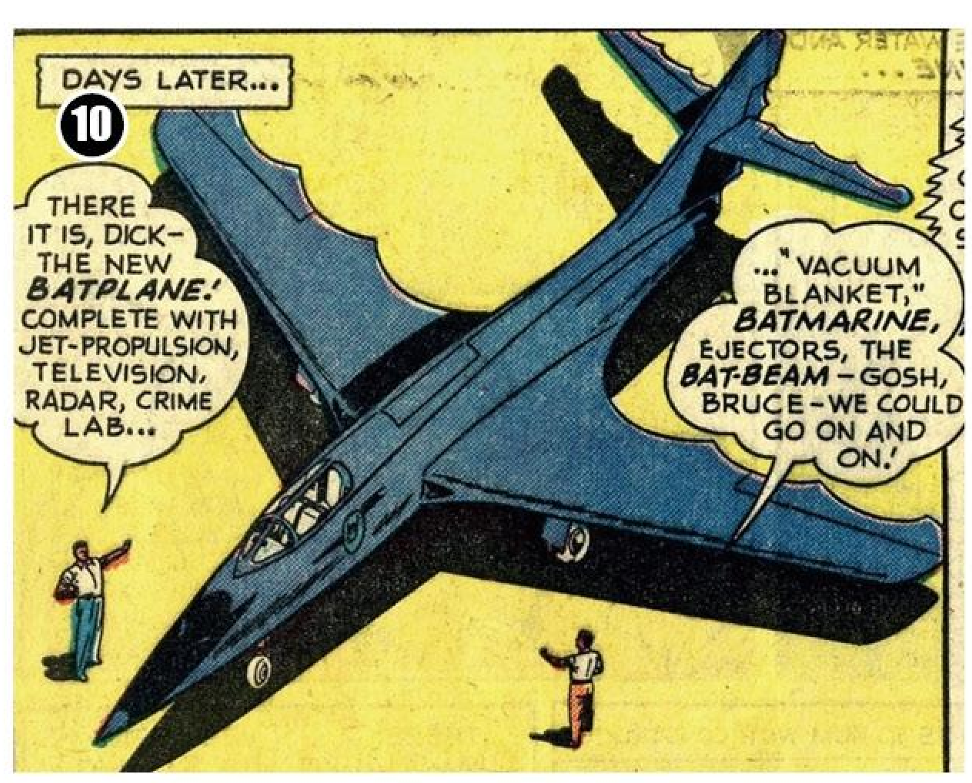


真正的第一代蝙蝠机于《蝙蝠侠》第一期登场，它最大的特点是蝙蝠翅膀形状的机翼。这驾蝙蝠机原本还内置用于空战的机枪（那个时候的蝙蝠侠还没有不杀原则），后来被移除。它一般被放置在与韦恩庄园相连的废弃谷仓内。在《蝙蝠侠》第四期中，蝙蝠机可缩回轮子并折叠机翼，变成一个快艇。

《蝙蝠侠》第61期中，蝙蝠机



落入一些犯罪分子手中，从而制作出了两台复制品。蝙蝠侠和罗宾设计了一台全新的蝙蝠机，称为蝙蝠机II。这辆飞机造型像是个喷气式飞机，或者说更像是个喷气式战斗机。凭借更优异的性能，最终击败了使用旧型号飞机的犯罪分子。后续机型因在漫画中提及过少，且很多古早漫画难以找



到，暂按下不表。

近年来漫画中的蝙蝠机也不常登场，但在影视作品中时常出现。诺兰《蝙蝠侠》三部曲的完结篇《黑暗骑士崛起》中，蝙蝠机霸气登场，开发者还是剧中的卢修斯·福克斯。《蝙蝠侠大战超人》中，也有蝙蝠机出场，并且在救超人母亲的时候用内置机枪连人带车一起扫射（扶额……）。





蝙蝠船&蝙蝠摩托

这两个载具由于功能性较弱，且没有明显的进化路线，就放在一起说了。

蝙蝠船（Batboat）是蝙蝠侠的私人船只，它有最先进的导航和通讯设备，最高可达120英里每小时。在某些故事中，这艘船能够潜入水下进行探险。蝙蝠侠第一次使用船只是在《蝙蝠侠》第五期，而第一艘官方蝙蝠船于《侦探漫画》第110期中登场。

蝙蝠摩托（Batcycle）首次亮相于侦探漫画第233期，漫画中曾使用过多次。但同蝙蝠船一样，缺少进化时间线，也没有什么高科技功能。

顺带一提，1966年版的《蝙蝠侠》中，蝙蝠车、蝙蝠机、蝙蝠船和蝙蝠摩托全部出场。





⑧ 蝙蝠陀螺（Batgyro） ⑨ 早期的蝙蝠机 ⑩ 蝙蝠机II是一架喷气式战斗机 ⑪《黑暗骑士崛起》中的蝙蝠机
⑫《蝙蝠侠大战超人》中的蝙蝠机（因电影画面太暗，找了个模型的图给大家看一下全貌）。⑬ 蝙蝠船。⑭ 蝙蝠摩托。

蝙蝠装

布鲁斯·韦恩在思考如何成为一名反犯罪斗士打击邪恶时，一只蝙蝠破窗而入，他由此获得灵感——隐藏身份，并让对手感到恐惧。基于这个灵感，蝙蝠装（Batsuit）被开发了出来。



最初的蝙蝠装设计简单，仅仅是件紧身连衣裤，后来根据漫画每集不同的故事需要，会出现材质不同的版本——防火版本的石棉材质、可卷成小球（类似折叠雨衣）的薄织物材质……这种设计思路延续至今。

通用蝙蝠装均具有一定的防护特性，基本可以归类为以下几个功能：防弹、防爆炸、防钝器伤害、阻燃、绝缘等。但不同时期不同媒介的蝙蝠装也存在差异，例如诺兰《蝙蝠侠》三部曲的第二部就提到过，为了便于行动，蝙蝠装材质被替换，对刀枪的防御力降低。其实蝙蝠装最大的作用，还是给予敌人以威慑。

据不完全统计和考据，再和大家说说蝙蝠装各部位的功能：

斗篷：蝙蝠侠对他的斗篷也进行过额外的改动，从最初的披风，到加入了一个由柔性杆组成的薄格子（有的版本是通过电流刺激），可以在空中展开赋予他滑翔的能力。

蝙蝠头罩：头罩脸部的一小部分是由铅组成的，可以保护蝙蝠侠的脸不被 X 射线识别。除了夜视及紫外线（帮助他找到线索和证据）功能外，头罩在太阳穴位置有两个小装置，如有其他人想摘下蝙蝠侠面具，便会喷射催泪瓦斯。头罩上还安装了一个无线电接收器，可接收来自罗宾或蝙蝠家族其他成员的无线电信息。同时，为了提高他在黑暗环境下工作的能力，蝙蝠侠配备了几个立体声定位耳塞。这增强了他的听力灵敏度，使他能够在漆黑的环境中找到罪犯。套装的颈部护颈由凯夫拉纤维制成，以保护蝙蝠侠免受颈部伤害。后来，布鲁斯为整流罩配备了特殊的鼻部空气过滤器，专门用于抵消稻草人恐惧毒素的影响。

靴子：早期，蝙蝠侠在他的靴子里隐藏了一把刀片和一些化学物质，以备不时之需。靴子的鞋底涂有一些特殊的粉末，使得留下的脚印暴露在红外线下会发光。靴子后跟上还安装了一个无线电通讯器，但只在极少数情况下使用。蝙蝠侠将韦恩企业开发的声纳装置安装在他的靴子底上，可用于将成群的蝙蝠召唤到他的位置。

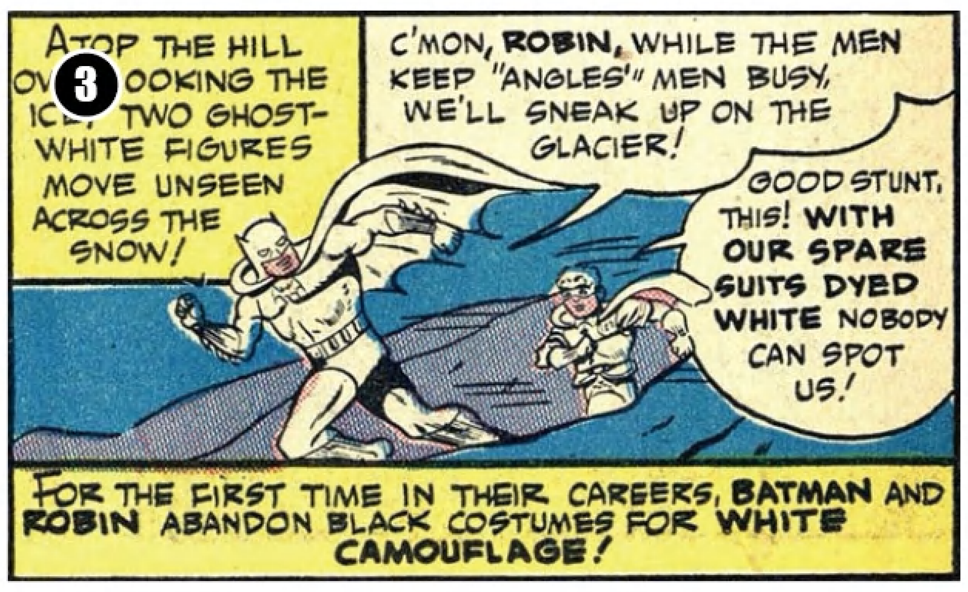
护手：其中藏着开锁装置，护手侧面有可伸缩的金属刀片。在有一些故事中也能从指尖放射出电流。

上述均是蝙蝠装在不同时期的各种功能，在后续故事中或出现或被删减，并非永久存在的标准配置。

这里已经给大家介绍了蝙蝠侠这些正经的蝙蝠装功能，下面再介绍几个比较不那么正经的蝙蝠装。

斑马蝙蝠装：出现于《侦探漫画》第 275 期，蝙蝠侠利用斑马人的磁力装置变成了斑马蝙蝠侠，并获得磁力能力，并用此能力击败斑马人，最后又恢复成常态。





纯白蝙蝠装：出现于《世界最佳拍档》第 7 期和《蝙蝠侠》第 39 期中，用于在极地或雪地任务时防止被发现的迷彩设计。





❶ 2022 电影版蝙蝠装 ❷ 斑……斑马侠？！ ❸ 纯白蝙蝠装 ❹ 五颜六色的蝙蝠装 ❺ 彩虹蝙蝠装

蝙蝠甲

除去蝙蝠侠具有标志性的各种紧身衣以外，另一个亮点就是他的各种动力服和装甲。我们来大致回顾一下《蝙蝠侠》历代漫画中具有代表性的战甲。因为《蝙蝠侠》的作品众多，各种战甲其实也种类繁多，如果全部考据的话可能要再写3天3夜，故本文中只能选取一部分有代表性的，如果漏掉了你最喜欢的那一套，还请见谅，也欢迎给编辑部写信催一个蝙蝠侠战甲专刊（逃）。

《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》战甲：这套战甲其实性能不算多么强大，但开场老爷换上这套战甲的一幕却是《蝙蝠侠》电子游戏系列里目前最酷炫的存在。这段演出至今都被用在许多粉丝剪辑的蝙蝠侠战衣集锦里。理由无它，一个字——帅！该战甲采用了最尖端技术，配有轻型机械化部件，其防御部件由三织钛纤维网、磁流变液装甲层、液体防弹衣等构成。在这些科技的加持下，这套战甲既能为蝙蝠侠保持战斗中的灵活轻便，又能确保出色的防御能力。此外，战甲还和蝙蝠车进行了整合配套，通过蝙蝠车电磁弹射系统能把穿着这套战甲的蝙蝠侠直接弹出一定高度——由于弹出的重力加速度可达6G，这套战甲还可以保证蝙蝠侠不会在如此高的加速度下受到伤害。此战甲还有止血功能——如果蝙蝠侠出血受伤，可以进行紧急止血处理，让蝙蝠侠不至于失去继续行动的能力。

虽然“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”的战甲并不只在《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》中出现过，不过按现场着装以及各种细节特写而论，这应该是最细致的一次。本战甲性能虽然不能说秒天秒地，但它卓越的防护力对于持枪暴徒而言是一个很棘手的存在。当阿克汉姆骑士出场时，因为熟知老爷的战斗风格，这套战甲被阿克汉姆骑士轻易地找到了薄弱环节，让老爷吃了一番苦头。

另外，本战甲还有一定的增强力量效果，所以蝙蝠侠当《阿克汉姆骑士》中具备了恐惧击倒能力，拥有这个能力的老爷可以先发制人，将敌人一举击溃。

反超人战甲：这套战甲出现于漫画《蝙蝠侠 黑暗骑士归来》，年迈的布鲁斯再次出山，因为理念问题与昔日战友超人大战一场。穿着这身战甲的老爷脚踢大超的一幕，是这套战甲的高光时刻。已然老去的凡人布鲁斯，在这套战甲的加持下与神一样的超人一对一战斗，并且给大超的脸上留下了伤口。

这套战甲不是蝙蝠侠战甲中最强的，《黑骑士归来》也并不是主宇宙中的故事，但这套战甲的象征意义非常大：它代表了布鲁斯作为凡人对绝望的不妥协，对强大的不畏惧。在后来的电影《超人大战蝙蝠侠》中，蝙蝠侠的战甲造型也取自于漫画中的造



型。

反正义联盟战甲——芬里尔：在新52《蝙蝠侠》故事中，有一段是正义联盟被小丑控制，蝙蝠侠成为了唯一能对抗正义联盟的人。于是布鲁斯再次以凡人之躯穿上这套战甲，与整个正义联盟的创始团队对抗，他们之中有神、超人、速度极快的超人类等。

芬里尔的制作成本超过了世界上60%国家的军费，有针对正义联盟成员的各种科技——这其中包括针对神奇女侠的谎言索套、针对闪电侠的反馈系统、针对海王的武器，甚至有针对超人的红太阳系统。凭着这套战甲，布鲁斯一步步地制服了整个正义联盟。

当然，决心致人于死地的超人是正义联盟里最棘手的存在。即使有红太阳系统削弱超人，但鱼死网破的超人还是把这套装甲拆了个七七八八。最后关头，布鲁斯口含一块氪石吐在超人的眼睛上才逆转取胜。在这套战甲的头盔中有一个小机关，关键时刻可以把一小块氪石放进布鲁斯的嘴里，管家阿尔弗雷德把这个小机关称为“氪石口香糖”。

除了针对正义联盟弱点的进攻方



❻《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》中的蝙蝠甲　❼《蝙蝠侠 黑暗骑士归来》中的反超人战甲

案，这套装甲的防御力也非常高，其护盾甚至能偏转超人的双眼热视线。如果不是面对强得不讲道理的超人，可能这套装甲真不至于在这一战之后被毁掉。

地狱蝙蝠战甲：如果说芬里尔反正义联盟战甲能让老爷以凡人之躯对抗正义联盟的话，这套由全部正义联盟成员帮助打造的地狱蝙蝠战甲就让老爷能穿着它正面对决达克赛德。

这套战甲第一次出现在新 52 的罗宾刊里面，它的制作过程绝对是华丽得不行——如果你觉得之前芬里尔堪比 60% 国家军费还贵的制造成本已经是极为夸张的话，这套装甲的制作过程可以说把芬里尔彻底比了下去。

它由超人在太阳核心锤炼出主体部件；神奇女侠把盔甲拿到奥林匹斯进行附魔；钢骨和他的父亲构建了这套战甲的电子系统；绿灯侠为战甲制造了可任意变形的飞行翼；闪电侠连接了神速力；最后海王在深海里为战甲淬火冷却。穿上这套战甲的布鲁斯可以一击贯穿一艘天启星战舰，让蝙蝠侠拥有不输于超人的力量与耐力，以及闪电侠级别的超高速度等极为霸道的能力。

不过这套战甲也有一个致命问题，那就是它的运转需要将人的新陈代谢当作燃料，所以凡人之身的蝙蝠侠可以说是用自己的生命在驱动这个无敌战甲。





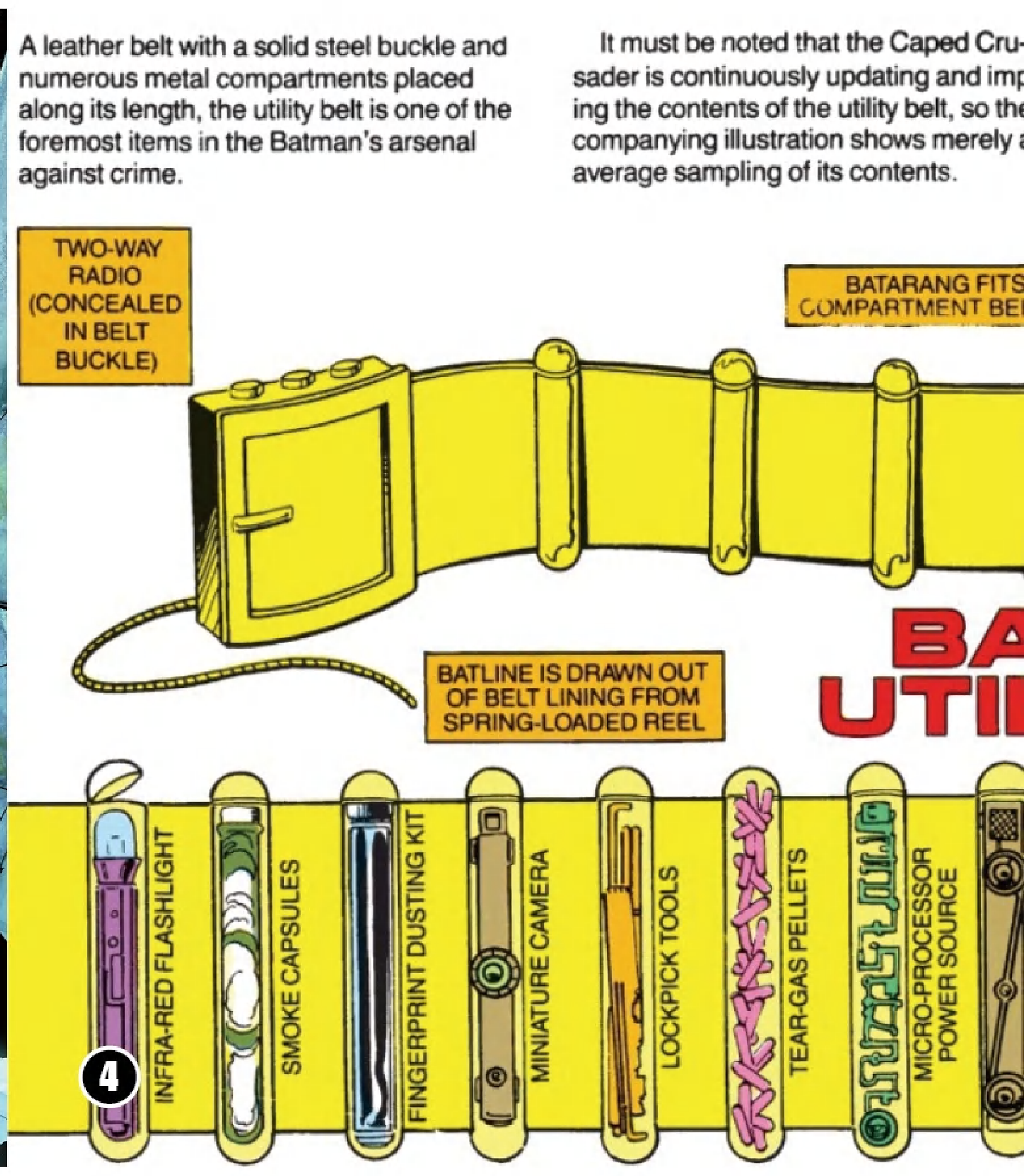
❶ 反正义联盟装甲——芬里尔 ❷ 地狱蝙蝠战甲。

万能腰带

万能腰带（Utility Belt）首次登场于 1939 年 5 月的《侦探漫画》第 29 期，是蝙蝠侠最具功能性的道具。万能腰带很像神奇女侠的真言套索，或者绿灯侠的戒指。这条腰带的收纳物并不固定，因为蝙蝠侠总会根据自己的需要进行动态调整。虽然表面看上去，这更像个普通带收纳功能的腰带，实际上蝙蝠侠打击犯罪就靠它了。

蝙蝠侠的腰带外侧有着十个左右的袋子，其中就有大名鼎鼎的蝙蝠





❸ 蝙蝠侠的便携武器库——万能腰带。 ❹ 万能腰带的早期版本，上面并非是现在常见的口袋，而是胶囊。

镖，这些袋子是可以互相交换。多年来，蝙蝠侠腰带上的具体装备已经发生了多次变化（或者说每次都不一样），以帮助蝙蝠侠应对各种危机或超级反派。几乎每个版本的蝙蝠侠腰带都有保险装置，以确保只有蝙蝠侠才能打开使用它。如果有路人或是超级罪犯试图打开腰带，腰带会释放出电流，有些版本则会自爆。

除了电筒、医疗包、法医工具包、指纹分析包、微型录音机、追踪器、灭火泡沫球、蝙蝠手铐、镇静剂这些常规物品之外，万能腰带里面的道具包括但不限于以下内容：

蝙蝠镖：蝙蝠侠的标志性武器，类似于蝙蝠侠的特供版手里剑。这个在后面会给大家单独介绍。

钩爪：一种手持发射抓钩的装置，射出的钩爪连接着一个可伸缩的高强度绳索。当钩爪抓住一个表面或者物体时，这条绳索可以将蝙蝠侠拉向目标，或者将目标拉向蝙蝠侠。钩爪也算蝙蝠侠的标配了，然而，现在标准手持版本钩爪首次出现在1989年的《蝙蝠侠》电影中。《蝙蝠侠》第458期正式引入一把钩爪枪（类似步枪的钩爪枪首次出现在弗兰克米勒的《蝙蝠侠 黑暗骑士归来》中）。该工具成为随后的动画系列、漫画、电影和电子游戏的标准配置。

密码序列器：一种类似计算机的设备，蝙蝠侠可以侵入计算机系统、通信频率等。

烟雾弹：一种可以投掷的小球，与地面撞击后会产生大量的烟雾，通常用于为蝙蝠侠的隐秘撤退和出现提供视觉遮蔽掩护。该物品也是最早出现在万能腰带的物品。

毒气弹：与烟雾弹类似，毒气弹的效果在于使对手丧失行动或反抗能力，通常以催泪剂、麻醉剂居多。

线发射器：一种向两个方向射出钢线的装置，形成一条高空滑索或一条走钢丝。

镇静剂枪：一种可发射带有速效麻醉剂、麻痹剂或其他化学物质 / 药物的飞镖。

胶球：圆形浓缩胶水小球。它们可以将敌人包裹在粘性物质中。小球可以用小枪投掷或发射。

开锁器：这个小工具用于逃脱手铐和进入上锁的房间。不过它很少放在万能腰带中，更多的是放在蝙蝠侠的一只手套中，或者凭空掏出来。

循环呼吸器：这种圆柱形装置允许蝙蝠侠在水下或低氧环境中呼吸。它非常小巧紧凑，因此可以轻松放入实用腰带中。标准循环呼吸器可以提供几小时的氧气供应。

爆炸凝胶：一种凝胶状物质，可以远程引爆以进行爆炸。它包含在一个装置中，该装置也可用作远程雷管。

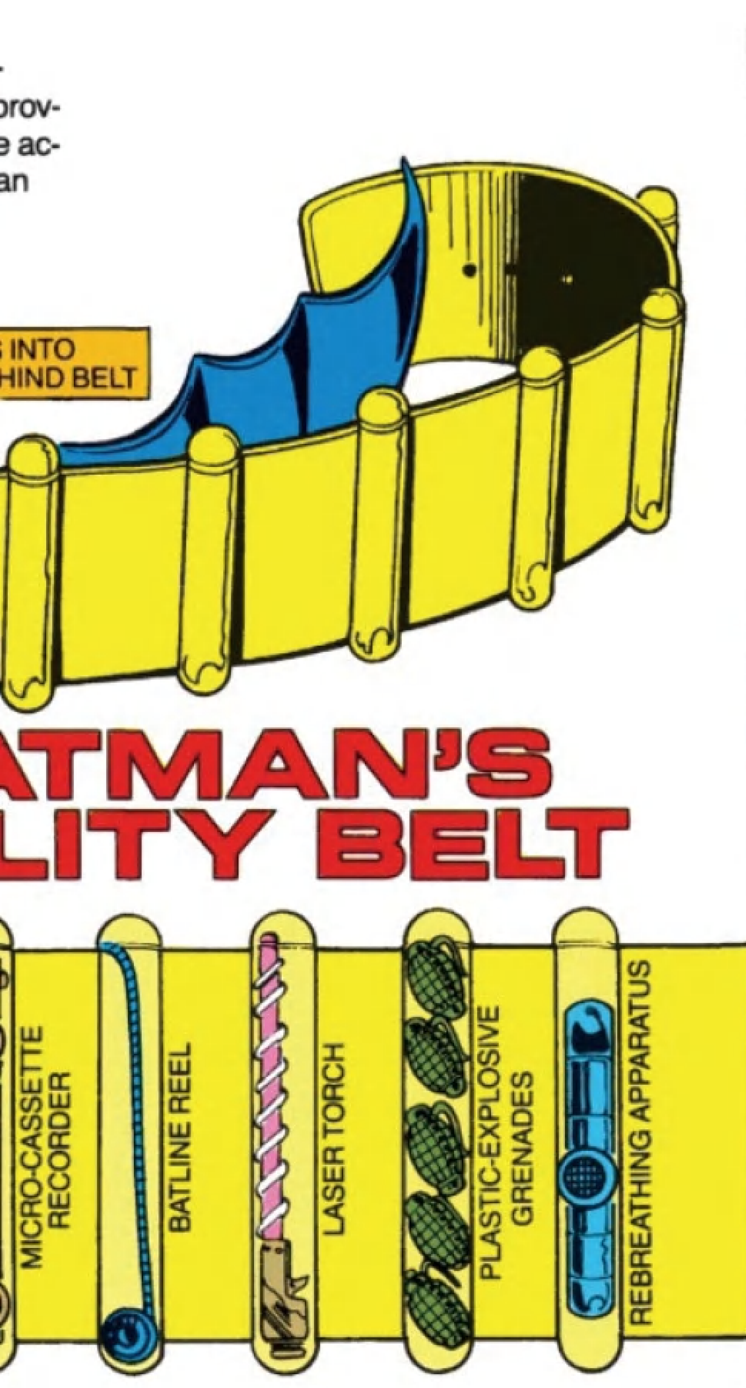
铝热手榴弹：用于燃烧穿过障碍物的燃烧弹。这些手榴弹产生的火由铝热剂助燃。在《蝙蝠侠 第一年》中，铝热剂意外点燃并损坏了万能腰带。

凝固汽油弹：这种燃烧凝胶保存在精致的小包中。一旦扔出去或打开，这些小包就会释放凝固汽油弹凝胶，它会粘在任何接触到的东西上并立即点燃。

远程电枪：这把小型枪可发射强大的高电流闪电，可使远距离的敌人丧失能力或使电子设备过载。

遥控爪：从丧钟处获得的，这个小工具用于连接两个物体并把它们拉到一起。它的工作原理是发射一个射弹，该射弹钩在一个物体上，紧接着射弹再发射一个附着绳索上的爪子，该爪子附在第二个物体上，两个物体就会被拉到一起。蝙蝠侠可以使用它来将敌人撞在一起，将重物砸向敌人，或将物体串起来。

冷冻手榴弹：这些手榴弹将其爆炸范围内的任何东西都包裹在一块冰中。它们可用于冻结敌人以使其丧失战斗能力，以及冻结水以创建冰平台







❺ 打开万能腰带即可拿出棒棒糖投喂小朋友。

以供蝙蝠侠行走。

氪石戒指：漫画中这个物品曾为超人的宿敌莱克斯·卢瑟（lex luthor）持有，后经辗转落入到蝙蝠侠手中。虽然蝙蝠侠和超人是最亲密的盟友，但如果超人受到邪恶力量的影响或能力失控，蝙蝠侠就会用氪石来阻止超人。在有些版本中，是超人把氪石交给蝙蝠侠的。

蝙蝠侠的万能腰带包里还装过棒棒糖，在漫画里中哄小孩子用的。后来还被超人吐槽：“我不确定哪件事令我更担忧——是你会意外的给了一个小孩烟雾弹，还是准备在小丑面前掩饰行踪时丢出了棒棒糖。”，蝙蝠侠（一脸不爽地）表示会把它们分开装袋子里。

蝙蝠镖

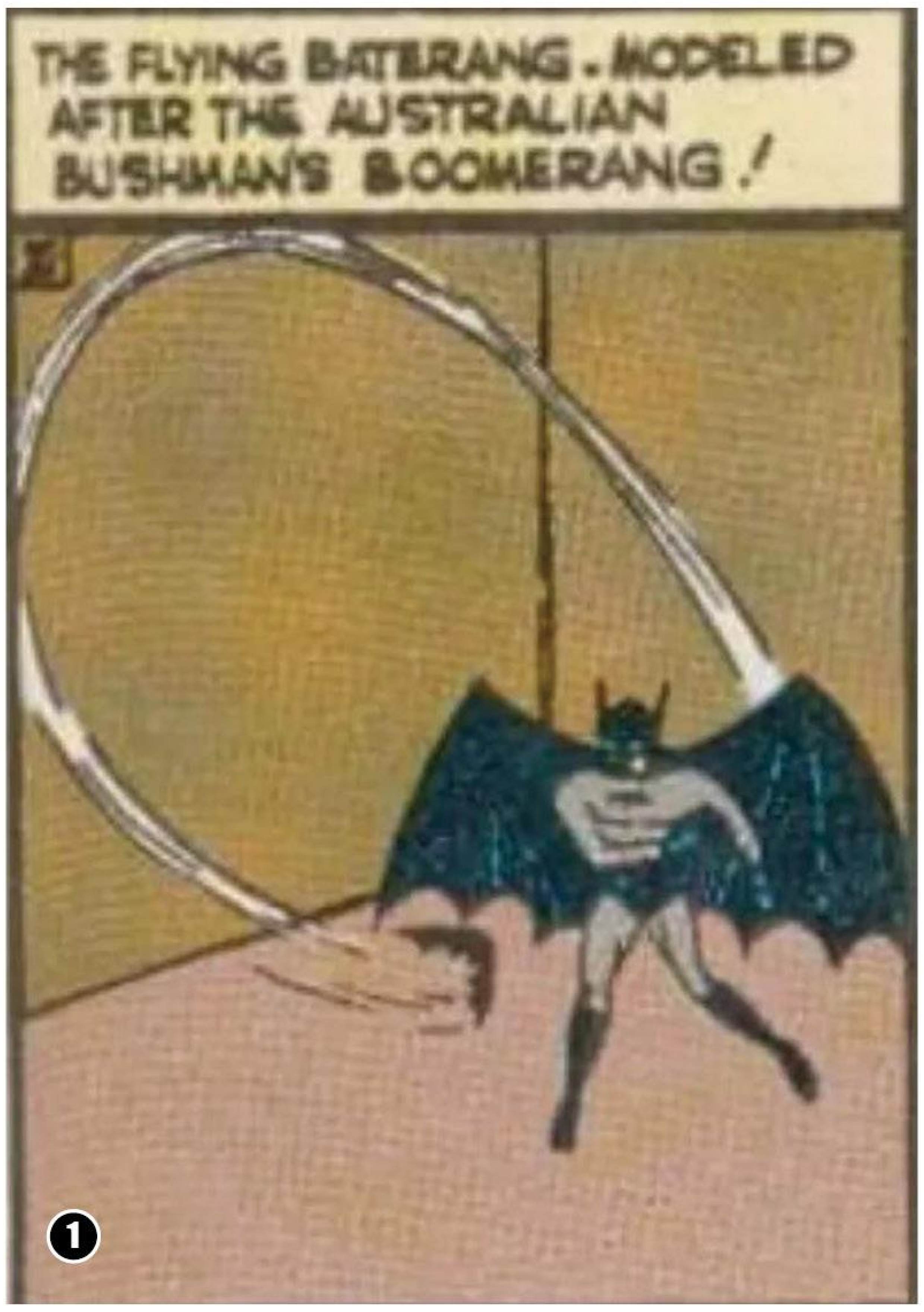
作为蝙蝠侠的 LOGO 兼标志性装备，蝙蝠镖是一种蝙蝠形状的投掷武器。它由鲍勃·凯恩首创，它的名字（Batarang）是“蝙蝠”（Bat）和“回旋镖”（Boomerang）的组合词。蝙蝠镖首次出现是在《侦探漫画》第 31 期（当时的拼写为 Baterang），它就是个蝙蝠形状的回旋镖，扔出去攻击中对手后，就会迅速飞回投掷者手中。到后来蝙蝠镖的作用却更像是忍者的手里剑，并且附加越来越多的额外功能，如爆炸、捆绑，以及当剃须刀用等。

蝙蝠镖出现在几乎迄今为止的每部《蝙蝠侠》电影、电视，和动画作品中，它已经成为蝙蝠侠武器库的主要装备。

在 1985 年至 1986 年的 DC 大事件《无限地球危机》之后，蝙蝠侠开发了具有锋利边缘的小型蝙蝠镖，可以解除罪犯的武器。根据《蝙蝠侠百科全书》（The Essential Batman Encyclopedia）的说法，“最常用的蝙蝠镖包括边缘带有微锯齿的版本、用于击晕罪犯的带有冲击力的版本、连接着他的万能腰带的遥控版本。”

蒂姆·伯顿和乔·舒马赫的《蝙蝠侠》电影都很少使用蝙蝠镖。而诺兰《蝙蝠侠》三部曲中，蝙蝠镖则是最普通的“手里剑”版本，作为破坏环境和恐吓敌人使用。扎克施耐德版蝙蝠镖也是普通的“手里剑”版本，但使用方式较为残酷，在救助超人母亲桥段里一镖插进暴徒喉咙（再次扶额……）。

在动画《蝙蝠侠 英勇与无畏》中，蝙蝠镖变成了用来打击犯罪的简单手里剑 / 回旋镖。此外，在平行宇宙 Earth-3 的犯罪辛迪加中，蝙蝠侠的对应角色夜枭，就拥有与蝙蝠镖相似的武器。然而，他的武器不是高速旋转，而是像滑翔机一样直线飞行。







❶ 首次登场的蝙蝠镖 ❷ 诺兰版的蝙蝠镖 ❸《蝙蝠侠大战超人》中的蝙蝠镖

在《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》中，蝙蝠侠从一开始就可以使用蝙蝠镖，还能解锁多种变体，例如遥控蝙蝠镖和音速蝙蝠镖；在续作《蝙蝠侠 阿克汉姆之城》中，引入了一个新的变体：反向蝙蝠镖，它可以绕过一个敌人并从背后攻击；《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》中，蝙蝠侠还有一个名为蝙蝠扫描仪的新蝙蝠镖，它可以被抛向哥谭市的空中，扫描特定区域。

2022 年《新蝙蝠侠》出现了一个大号的蝙蝠镖，就是蝙蝠侠胸前蝙蝠标志。

其他蝙蝠侠道具

最后，我们再介绍一些蝙蝠侠其他比较有特点的道具：

驱鲨喷雾剂：这个物品出现在 1966 版《蝙蝠侠》电影中。蝙蝠侠搭在罗宾驾驶的直升机垂下的绳梯上，结果从下面的海中跃起一只鲨鱼，咬住了绳梯，罗宾拿出飞机上的驱鲨喷雾剂递给蝙蝠侠，蝙蝠侠对着鲨鱼喷射后，成功驱赶鲨鱼。



隐形眼镜：这个道具在 2022 年《新蝙蝠侠》中出现。本来以侦探类风格拍摄的本片黑科技的出镜率不算很高，但蝙蝠侠所佩戴的隐形眼镜还是非常抢镜。作为关键道具，同时也是本部电影里最黑科技的一款装备，具有摄像、实时监控、人脸识别等功能，且续航极长。





4 喷一喷即可赶走鲨鱼，可是鲨鱼为什么怕喷雾呢?

5 除了驱鲨喷雾外，我们在蝙蝠侠的飞机上还能看到驱梭鱼喷雾、驱鲸喷雾和驱蝠鲼喷雾……

6 《新蝙蝠侠》电影中的黑科技隐形眼镜

结语

作为 DC 的老牌镇司之宝，《蝙蝠侠》的影视、动画、游戏的改编量非常大，而道具达人的蝙蝠侠则有各种各样脑洞大开的物品装备，真的是说上三天三夜也说不完。笔者在文中仅列举了一些或常用、或重要、或个性的装备。希望今后大家在观看“《蝙蝠侠》系列”的相关作品时，也多多留意这些小装备小物件，或许会发现令人意外的细节与惊喜。

秘密花园

文：睡魔　美编：咕噜

《只狼》《刺客信条》主题系列盒蛋

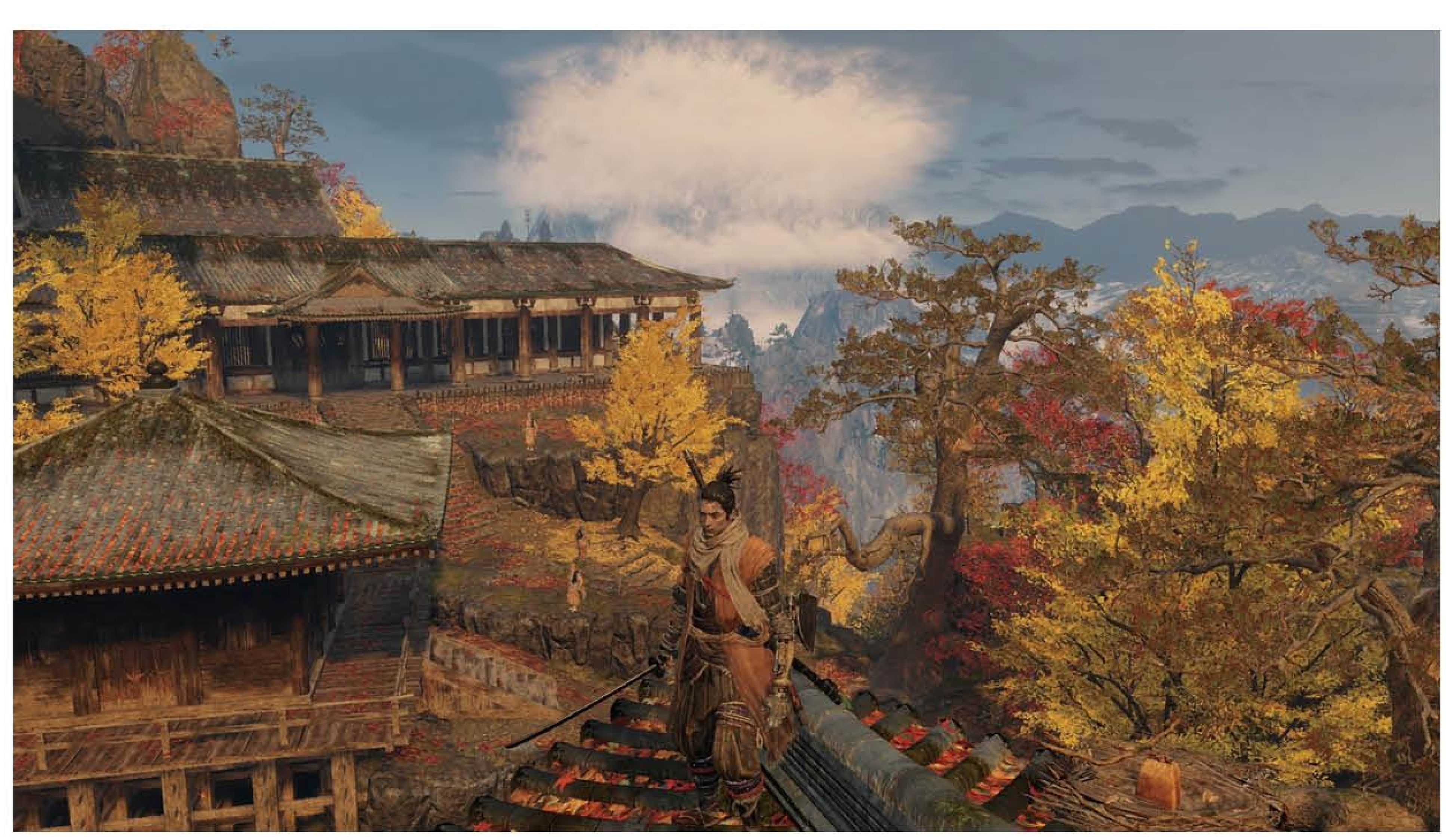
ACTOYS 分别于 2021 年 12 月和 2022 年 5 月开启了两套盒蛋的预售，选用了两款经典游戏的主题，它们都于 2022 年 6 月正式出货。接下来，我们就来看看这两套新鲜出炉的盒蛋选用了哪些角色，还原度又如何。



《只狼》主题盒蛋

首先一定是身为主角的狼。这次除了狼的经典造型之外，还有一个最受玩家喜爱的修罗造型。这个造型在游戏中需要玩家完成修罗路线的 BOSS 连战，连续击败老年一心、怨恨之鬼、心中义父等强力 BOSS。虽然这条路线难度颇高，但架不住造型太帅，玩家们还是为了拿到这个奖励义无反顾地一遍遍发起挑战。









再来是“三口之家”的另外两个成员：神子和永真。神子盒蛋选择了游戏初期，神子将神器楔丸交到狼手上时的造型；永真则是夜晚撑伞给狼送信时的造型。这两个场景，合起来正是我们游戏旅程的起点。





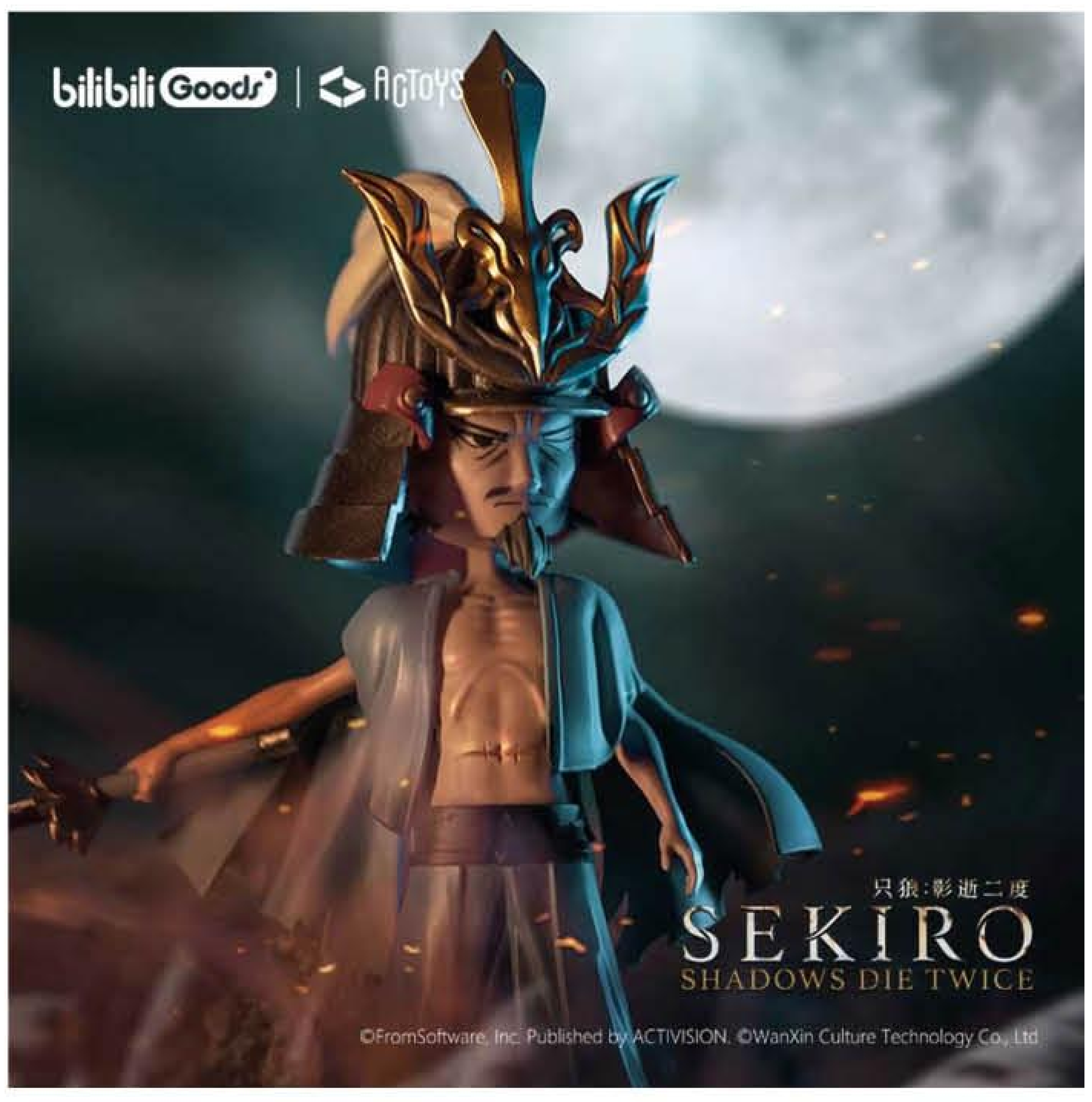




最后则是苇名爷孙俩：苇名一心和弦一郎。二人身负国家重担，为了拯救苇名而不惜一切。弦一郎为达成目的不惜手段，偷袭、喝下变若水、屡败屡战、寻得不死斩、自杀召唤一心；而一心在城中斩杀“老鼠”、教狼剑法、最终和狼堂堂正正决一胜负。他们都是极为出色的武士。











《刺客信条》主题盒蛋

这套盒蛋精选了《刺客信条》2、3、4 代各两位代表角色，看看这些人物，或许又能勾起我们当年游戏的回忆。

《刺客信条 II》的两个人物毫无悬念，主角艾吉奥 · 奥迪托雷和他的最好的朋友莱奥纳多 · 达 · 芬奇。达芬奇除了是一名画家之外，他还有工程和发明的天赋，游戏中那个搭乘滑翔翼快速接近目标的任务想必给各位玩家留下了深刻印象。在这件盒蛋上，我们也能看到他手里的滑翔翼模型。















《刺客信条III》的人物除了主角康纳之外，他的生父海尔森·肯威一定也让玩家难忘。玩家前期控制海尔森来到美洲大陆，一路招兵买马，却在章末道出我们是圣殿骑士的设计简直让人拍案叫绝，而这名优雅、残忍又绝情的骑士团大团长也成了全篇最出彩的人物。







《刺客信条 黑旗》中的配角相当之多，而这里他们选择了那个最出名的——黑胡子萨奇。萨奇是主角爱德华·肯威的好友，他是传奇海盗，身上有着海盗经典的造型与自由主义气质；同时他又充满了悲剧色彩，退休后躲在小岛上，但躲不过英国军队的追杀，最终在战斗中被杀，死前说出了那句充满悲情色彩的遗言——“如果没有黄金，我们早就是英雄了。”黑胡子无疑就是这部作品中，最完美的海盗。





这些周边在 UCG 淘宝商城上架了，
欢迎各位读者购买











浅谈FS社的变与不变

写在《装甲核心》系列25周年

在 FromSoftware（以下简称为 FS 社）的《艾尔登法环》销量破千万、全世界的游戏爱好者们都在讨论“魂 like”“天才游戏设计师宫崎英高”的时候，笔者却想谈谈早已淡出主流玩家视线的“《装甲核心》系列”。从 1997 年该系列首部作品发售至今，已经过去了 25 年。在这些年里，FS 社自身发生了翻天覆地的变化，但一些作风和气质依然保留了下来。本文就和大家一起回顾“《装甲核心》系列”的历代作品，并聊聊 FS 社这些年的“变与不变”。

文：amuro_1985（成都 comiday）
编：纱迦 & J　美编：Juxi

PS时期

由于“《魂》系列”的出圈效应，FS 社近些年获得的关注度已经不亚于国际性大厂。玩家社群中各方面的科普和考察也非常多，相信不少玩家已经非常熟悉它的创业史：比如它最初是一家开发业务用程序的中小公司，后来转换路线成为游戏开发公司；其处女作是发售于 1994 年的黑暗奇幻类主视角 A·RPG《国王密令》——这是“《魂》系列”的精神前辈等等。

作为工作室首作，《国王密令》充分体现了 FS 社的各种创作思路，其中之一可概括为“根据现有技术环境，有效使用各种省略手法”。《国王密令》使用了全 3D 图形，但考虑到自身技术力与 PS 平台的硬件环境，无论如何也不可能创造出一个巨大、广阔、完美的 3D 世界。所以他们特地将游戏主舞台设计为了“光线昏暗的地下墓穴”。因为舞台设定为了地下，所以不需要让玩家看到远方的细节。黑暗的环境成为了游戏的“演出”。对 FS 社来说，重要的并不是所谓的“黑暗奇幻”，而是在知道自己的实力与技术环境的基础上，做好省略与减法，并与世界观、游戏演出良性结合。

另一方面，《国王密令》在故事展开和叙事上也很“省”。初代中，玩家只有一个大目标——“寻找生死不明的父亲”——于是一个人跑到地下墓穴中冒险，一步步深入迷宫。故事展开和陈述性叙事文本都非常薄弱，各种不友好的设计和一言难尽的高难度也提高了游戏门槛。虽然受到了老派 RPG 玩家和更适应主视角游戏的欧美玩家的欢迎，但对于日本市场的主流玩家来说，《国王密令》并不是一部符合他们消费习惯的作品，因此存在评论两极分化的现象。半路转型的 FS 社也完全不懂所谓的“日本游戏业界”的规矩和做法，还专门跑到游戏杂志上发广告征求玩家社群的意见。随着玩家社群对游戏的研究，各种攻略法逐渐在社群中传播开来，这才开始有了稳定增长的核心受众。于是《国王密令》又在 1995、1996 年连续推出两部续作。

1995 年的 2 代在提升图形表现的同时，极大提升了地形的复杂度。所谓“复杂的多层次立体地图”“毫无提示且无路可回的一本道”“初期三部作中最多的初见杀”，都让系列的硬核程度更上一层。1996 年的 3 代则扩大了地图的广度，削减了立体度，多少让中意 2 代立体地图的玩家觉得内容略显薄弱。在初期三作结束后，FS 社暂时停止了这条“黑暗奇幻”产品线的开发。后续展开只有 2001 年 PS2 平台的 4 代，以及 2006 年 PSP 平台上做得平庸的两款 2D 化迷宫作品。

1997 年，FS 社开启了“机器人动作”产品线，代表作正是《装甲核心》。此举并不是《国王密令》市场反响不好所以转换策略，而是 FS 社总算有了实现最初梦想的机会。这里要提到既喜欢《巫术》这样的老派 RPG，又有着浓厚日式机器人情节的 FS 社初代社长——神直利。

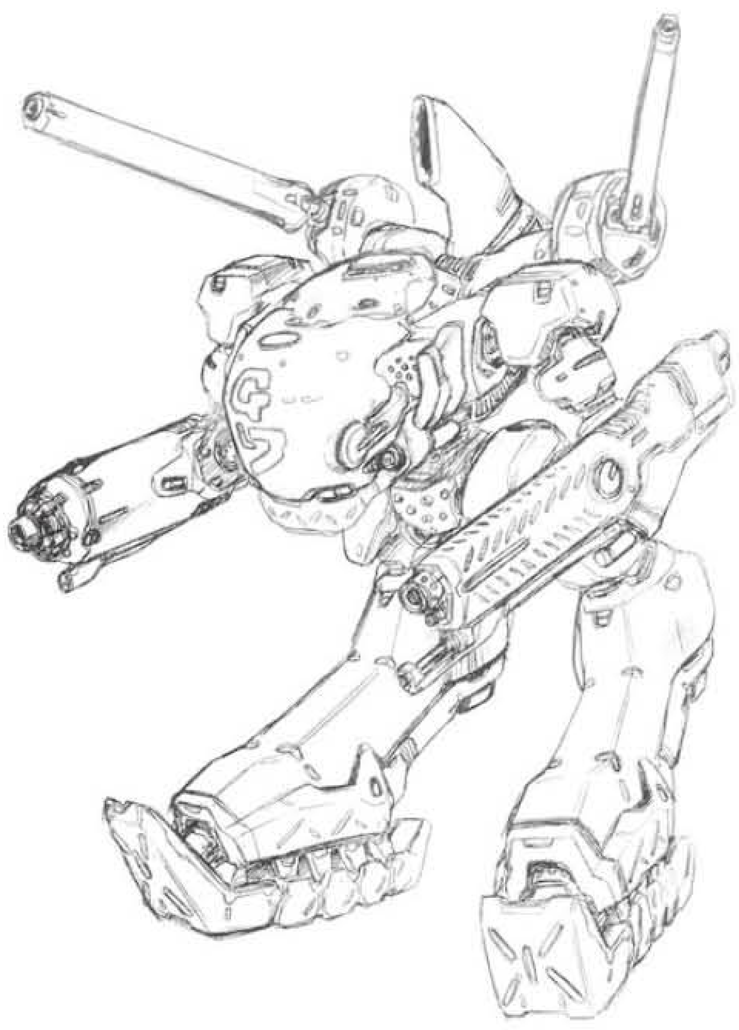
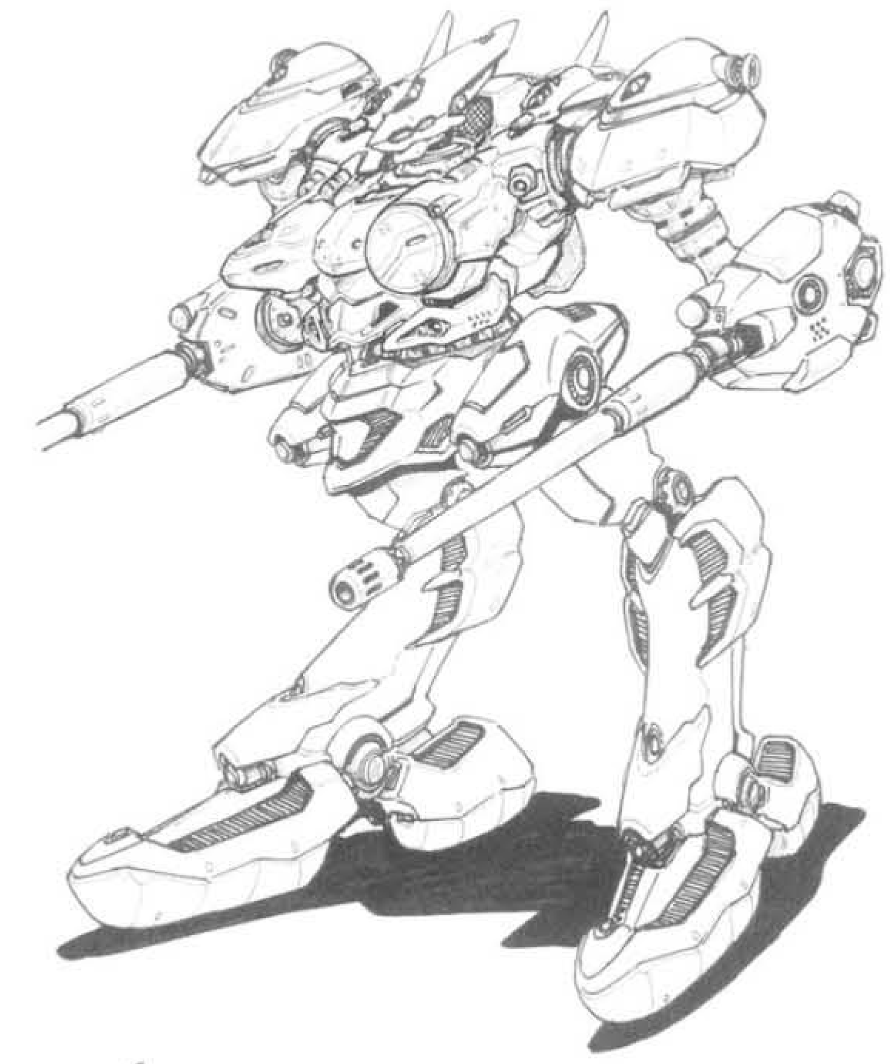
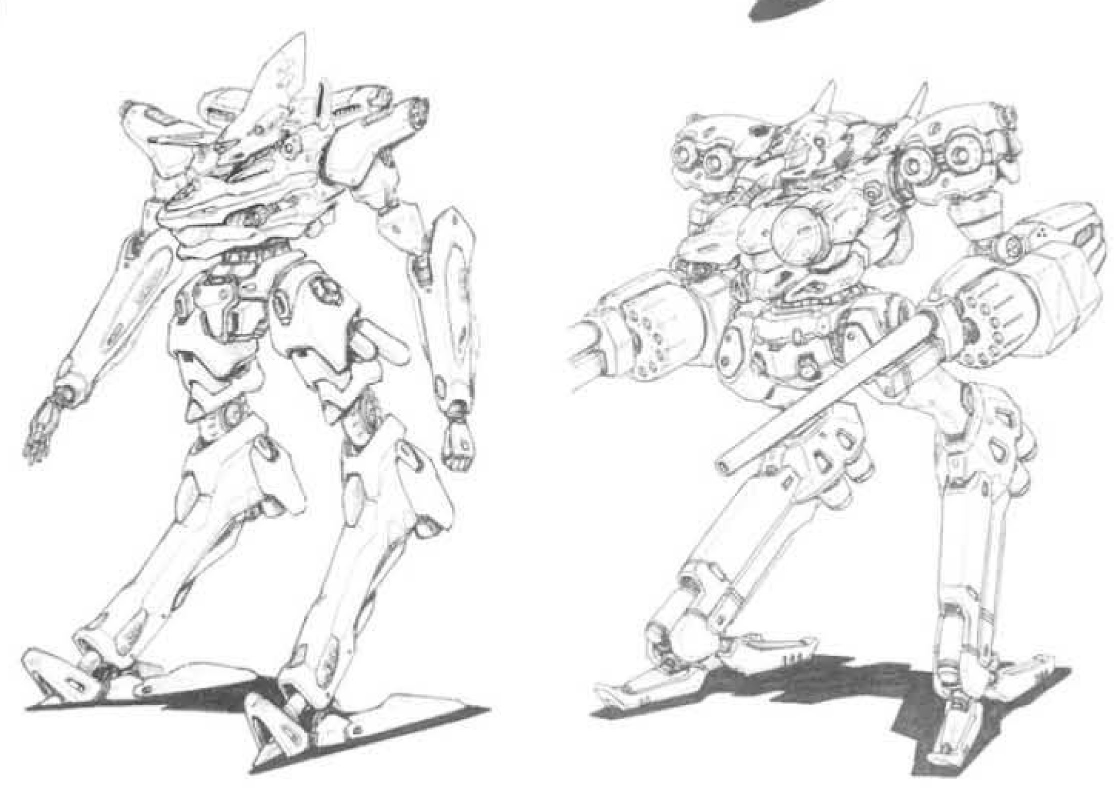
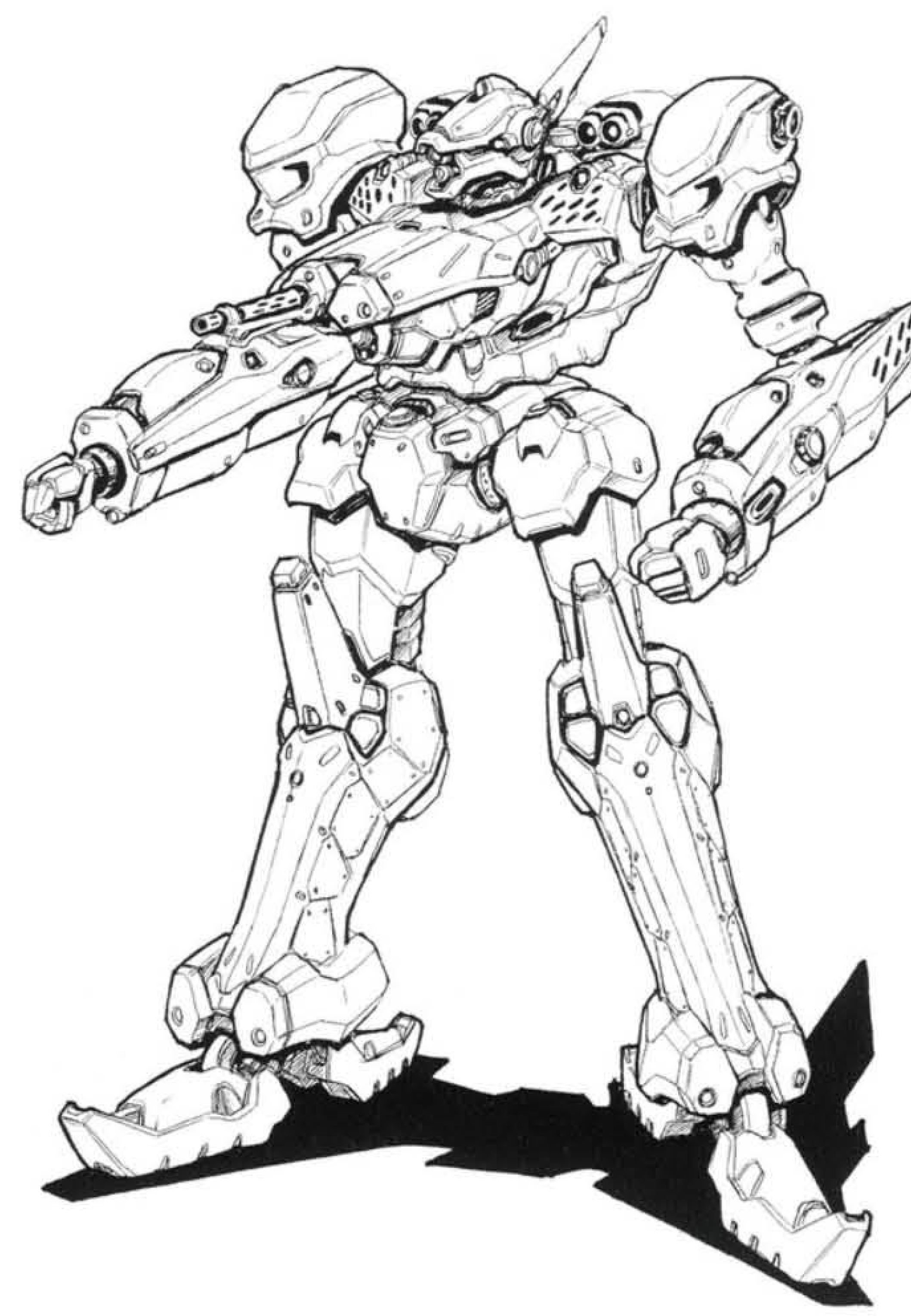
在受到泡沫经济崩溃的影响而转型游戏开发时，FS 社一开始就打算制作一款“活跃在地下迷宫中的 3D 机器人动作游戏（巫术地下城 +3D 机器人动作）”。但当时 PC 的图形性能并不能达到他们的需求，最终 FS 社看上了准备向一般家庭推广 3D 图形的 PS 平台。《国王密令》初期三部作完全可以看成是为了制作《装甲核心》而进行的技术验证。

1997 年前后的家用机市场上已有几款成功的 3D 机器人动作游戏，比如 1995 年的《电脑战机》和 1996 年的《武装鹫狮》：前者主打爽快对战，算是一个披着机器人皮的 3D 空间格斗游戏，之后的“《高达 VS》系列”可以被视为这个系统的精神延续；后者主打写实军武、硬派的地缘政治设定，以及对真实战场氛围的还原。和这两款游戏不同，经《国王密令》技术验证后的《装甲核心》（后文简称为《AC》）走了一条较为另类的路线。

本作由神直利亲自领衔开发，跟随了系列所有作品的锅岛俊文负责企划、世界观塑造；制作人是唐泽靖宜，他的姓氏“KARASAWA”也被用于命名系列中一把非常强力的等粒子枪（也有被分类为镭射枪的情况）；主机械设计和概念设计是动画业内有名的河森正治。

河森在装甲核心中的机设以“核心部（躯干部）”为重点，融入了现实世界中主战坦克的框架设计。脚部方面，除了通常的人形二足外，河森还加入了 1980 年代就已成熟的逆关节设计，另外还有四脚、坦克脚等。机体高度被设计为 10 米上下，实弹兵器和光线兵器都能使用。整体来说较为靠近所谓的“写实系机器人”风格，透露着强烈的工业感。

系列至今已有多部作品，每一作世界观都有所不同，不过基础的科幻设定大同小异：由天灾或人祸导致“国家”这一概念崩溃（或者功能衰退）后，“企业”作为世界的主宰管理人类社会。玩家作为企业方的雇佣兵（游戏中称这些佣兵为“RAVEN”），操纵机甲兵器 AC 去完成各种任务获取报酬，以换取更好的部件。以上设定基本贯彻整个系列。

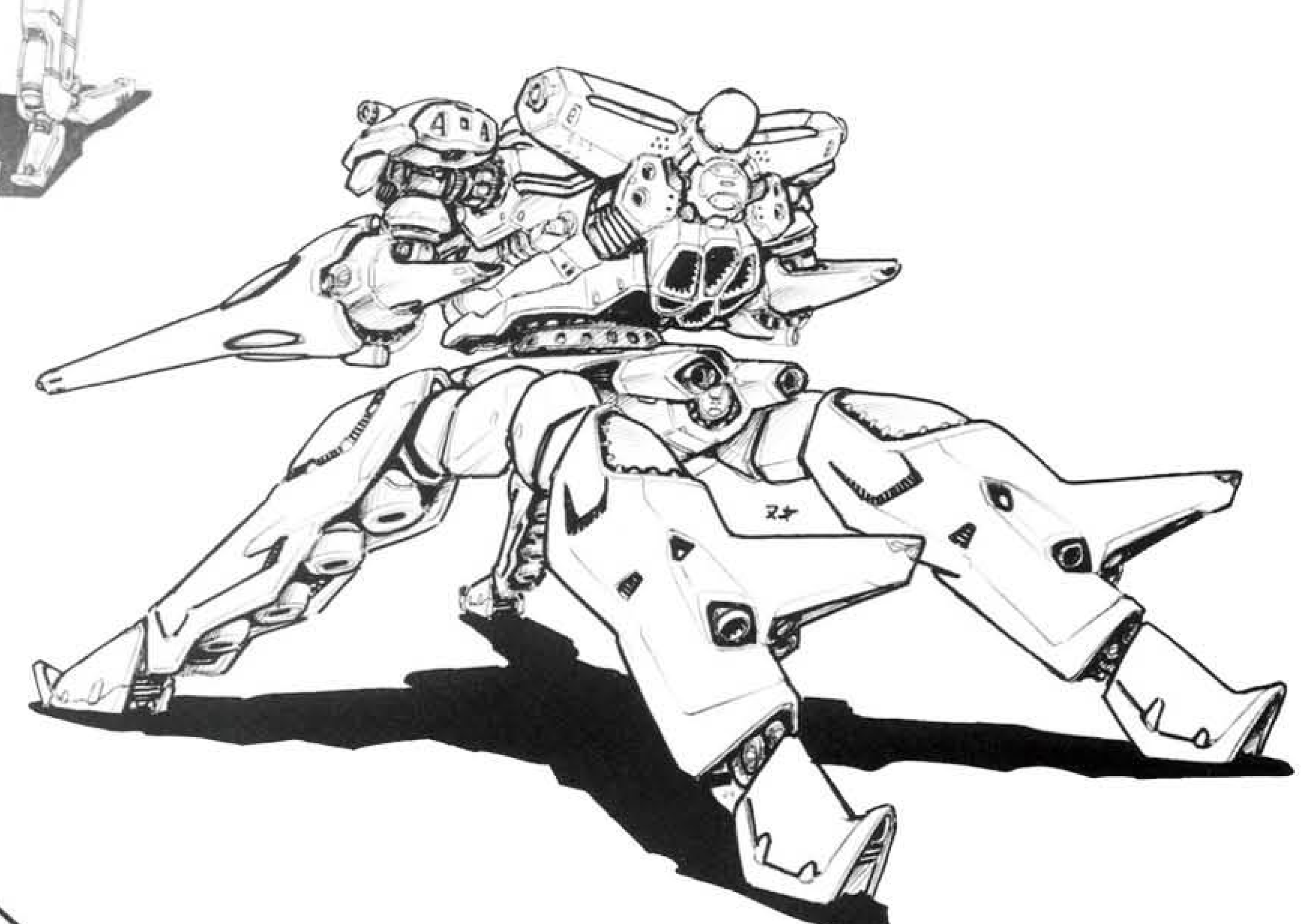
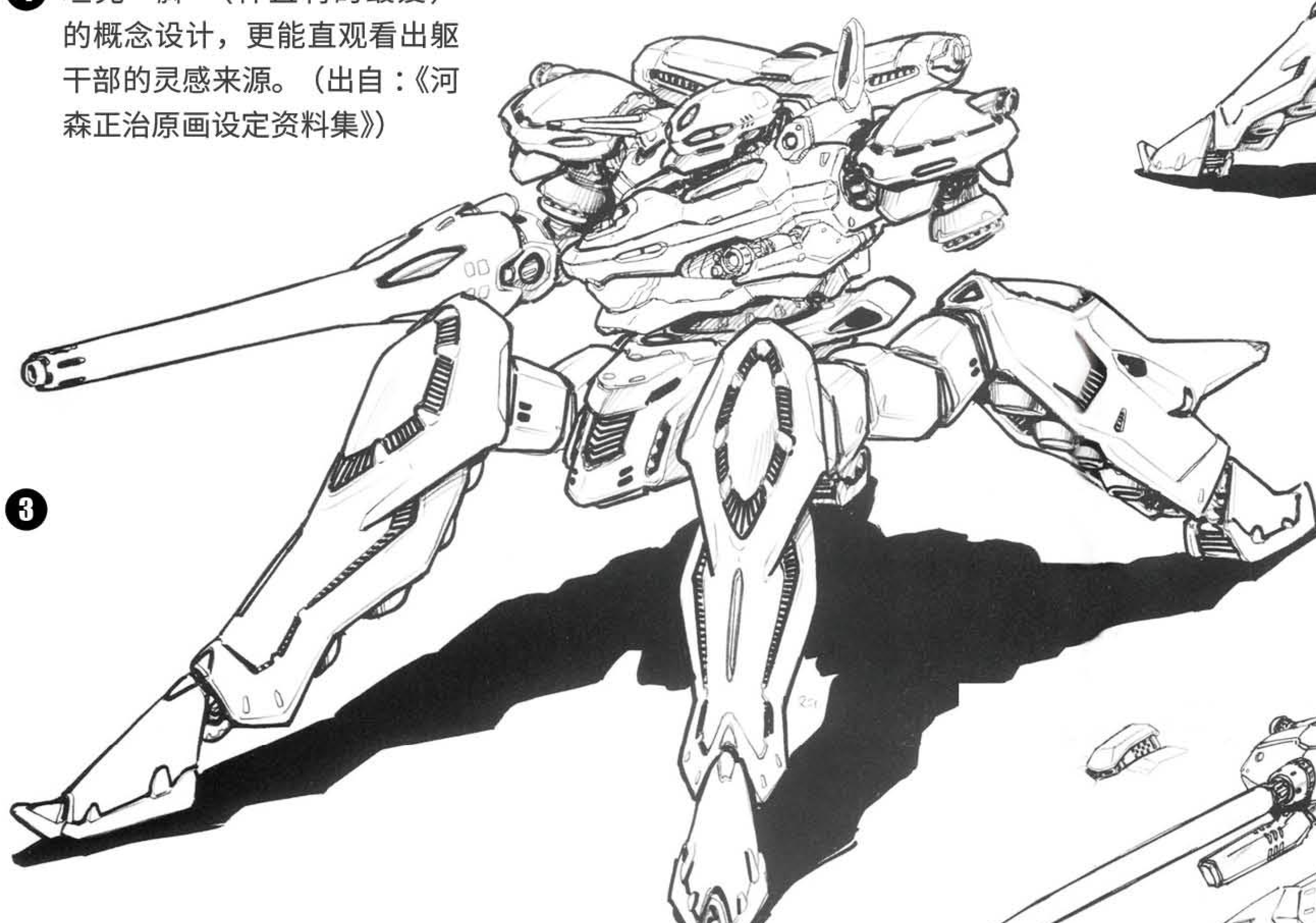
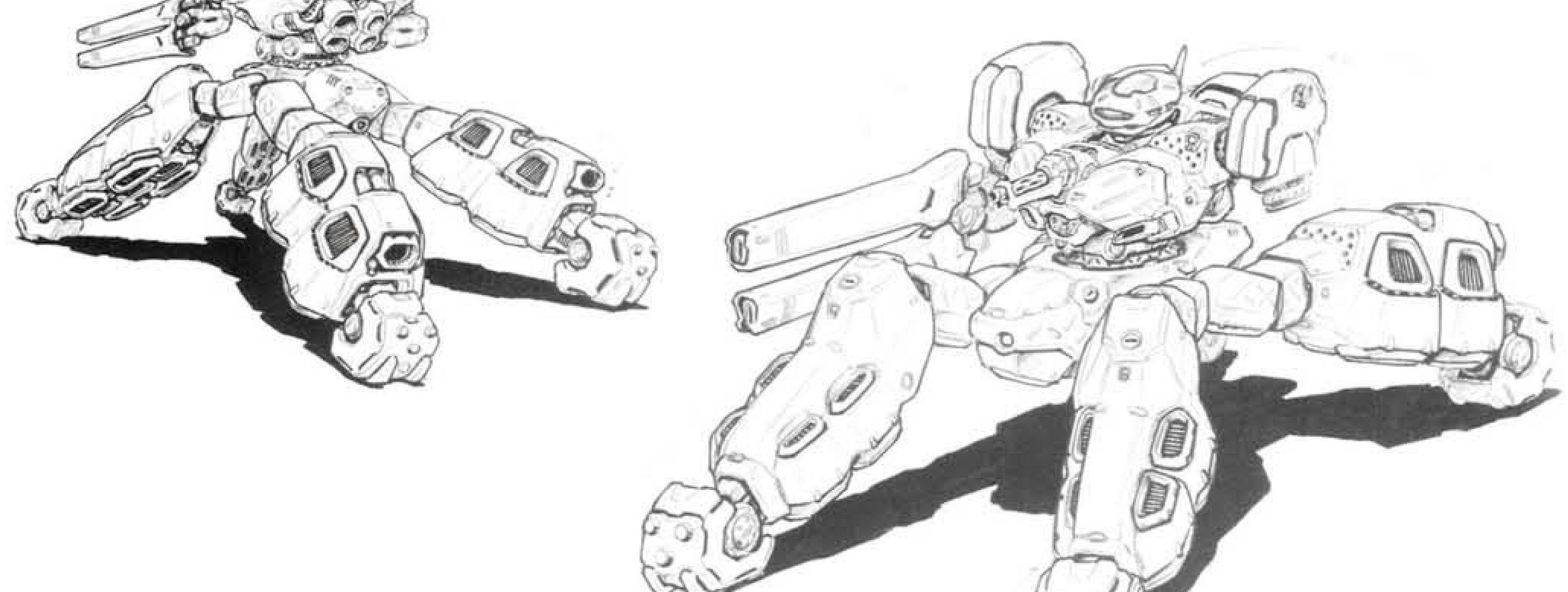
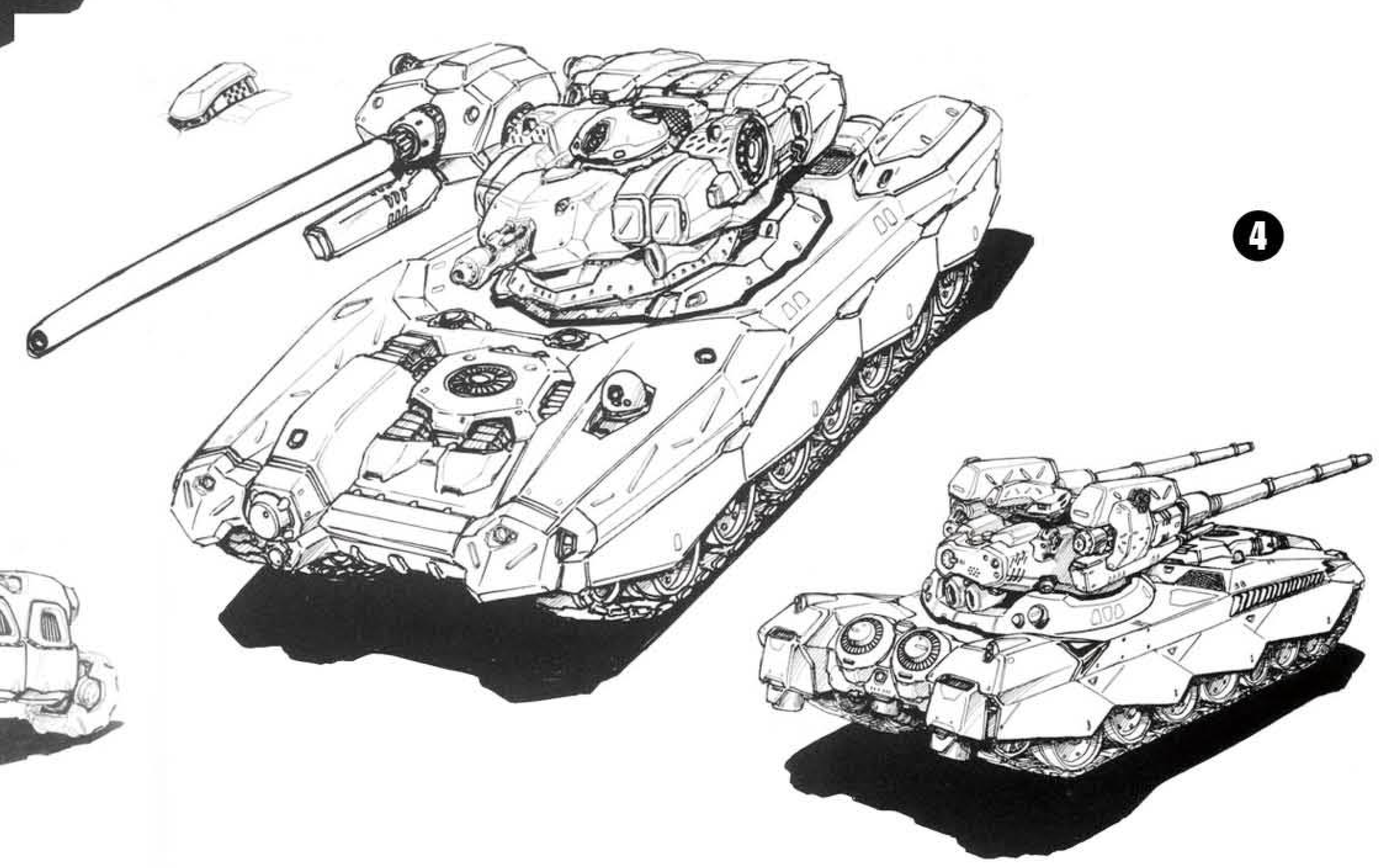





❶ 1980 年代就已成熟的、也是河森最得意的“逆关节”设计。（出自《河森正治原画设定资料集》）

❷ 比较“传统”、偏人形的 2 足。躯干部引入了主战坦克（炮塔）的框架设计。（出自：《河森正治原画设定资料集》）

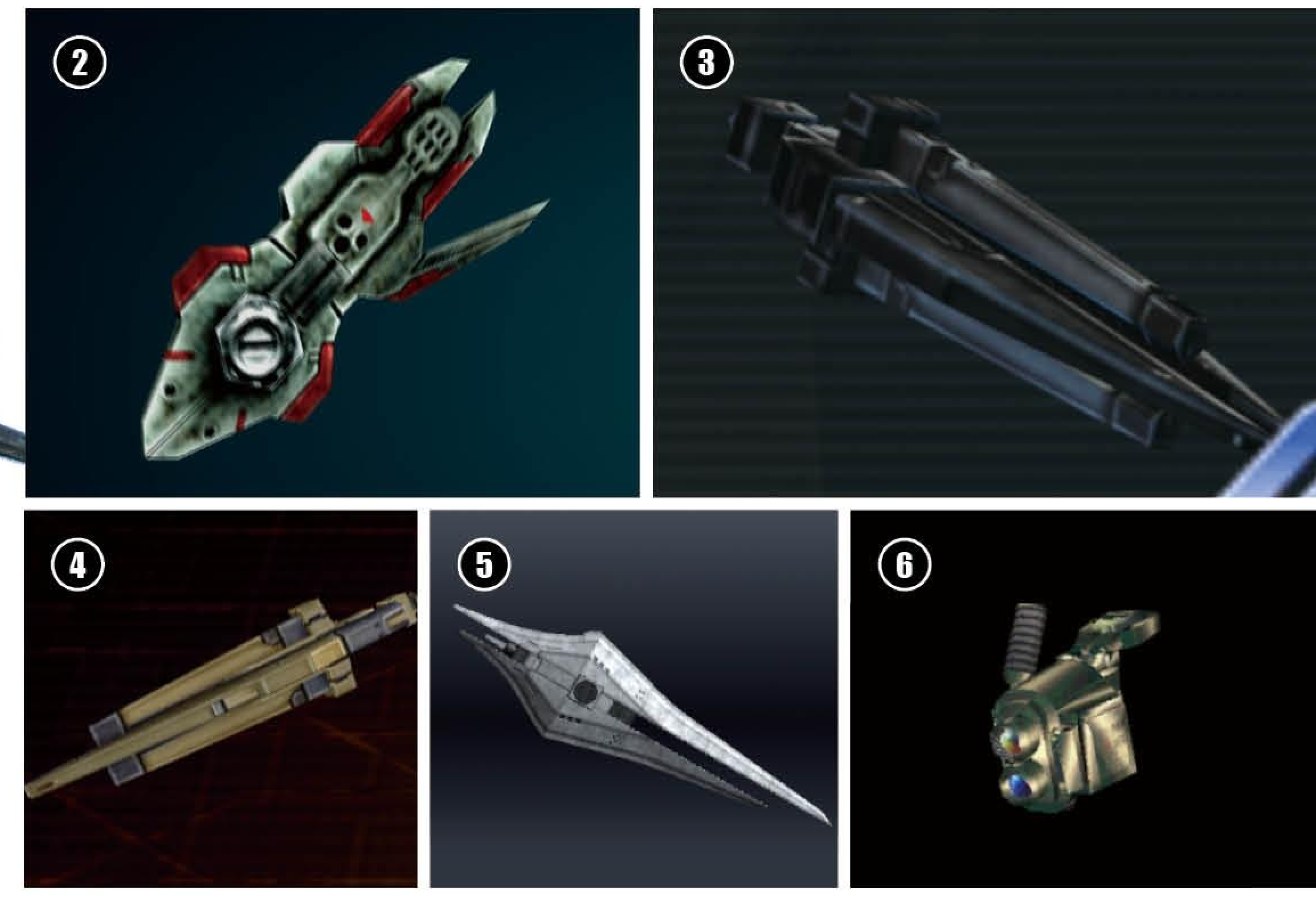
❸ 河森《AC》机设“4 脚”（出自：《河森正治原画设定资料集》）

❹ 坦克“脚”（神直利的最爱）的概念设计，更能直观看出躯干部的灵感来源。（出自：《河森正治原画设定资料集》）

FS 社祖传的“月光剑”





❶ PS3 XBOX360 V 系 LB-66 MOONLIGHT

❷ PS2 2 系 LS-MOONLIGHT

❸ PS2 N 系 ML-MOONLIGHT

❹ PS3 3 系 MLB-MOONLIGHT

❺ PS3 Xbox360 4 系 07-MOONLIGHT

❻ PS 初代三部作 LS-99-MOONLIGHT

视角方面，《AC》换成了第三人称背部视点。而游戏的最大特色，是玩家驾驶的机体需要选择各个企业的量产部件自行拼装。各个部件的性能差异决定了玩家机体的个性——是重视机动力还是重视装甲和火力，亦或是根据不同的任务选择最适合的部件，这需要玩家充分学习掌握各个部件的特性。光说部件拼装的话，当年的《前线任务》等作品也有类似设定，但游戏类型和《AC》完全不同。

在战斗环节中《AC》设计了 FCS（火控）部件，玩家需要操作锁定框套住敌人才能进行有效攻击。玩家在操作机体高速移动时需注意能量槽的管理，同时还要操作锁定框，加之双手、双肩都能挂载武器，这使得《AC》初代的最低限度操作就已经用完了 PS 手柄的全部按键，对新玩家来说有一定的上手门槛。这个门槛不是说按键有多么复杂的组合——毕竟不是格斗游戏，需要靠极速反应和硬背招式——而是因为当时带两个类比摇杆的 PS 手柄尚未问世，导致游戏无法使用如今常见的家用机 FPS 操作，即左摇杆控制机体前后左右移动，右摇杆控制视角（锁定框）。

在《AC》初代，十字键的左右控制的是机体原地左转向右转向，相当于锁定框的左移右移。方向键的上下控制机体前进后退；L1 和 R1 控制机体左平移和右平移，L2 和 R2 控制锁定框的上移与下移。根据挂载和具体状况，除了大拇指和食指外，有时玩家们还需用上中指。这样的按键配置实际上把玩家入门的适应时间给拉长了。

虽然门槛较高，但游戏也“好心”地留了一些“救济”手段。比如玩家可以使用坦克脚，组一个重火力、重装甲的机体，正所谓“在自己被击坠之前先击坠对手”；再或者，当玩家负债超过一定数额时，会强制接受“强化人”改造手术，改造后玩家能获得一些机制上的 Buff，但名字却会变成“强化人 XX 号”——玩得太菜，只能不做人了。

在关卡设计上，《AC》继承了《国王密令》的迷宫探索要素。初代的部分任务，玩家是在黑暗、狭窄、布满机关的多层立体地图中进行的。迷宫里甚至出现了和写实系机器人格格不入的生物兵器，以及《国王密令》中的关键道具，即后来的 FS 社名物——“月光剑”。

这些异质另类的要素让游戏既有着浪漫兼写实的机设，又混合了一些黑暗奇幻的地下迷宫探索要素。再加上种类丰富的任务和部件，《AC》开创了崭新的分野。它以远超业界想象的完成度，创造了一款兼具厚重、爽快与迷宫探索乐趣的 3D 机器人动作游戏。

在叙事和演出上，《AC》也很另类。“魂味”这个词相信大家都听过，大概就是指 FS 社将碎片化的故事信息布置于 NPC 的只字片语和物品的说明中，引发玩家大脑皮层活化，从而开始拼凑、联想整个故事的手法。准确地说，这种风格是经由《国王密令》的验证，于“《AC》系列”中发展成熟，并被玩家社群传播开来。《AC》初代的舞台犹如一个堆积着厚重尘埃的末日世界——国家消亡、企业至上，佣兵们则无情无义地在这样的舞台上活跃着。《国王密令》时期的一些省略手法在这里依然有效。

配乐方面，初代的配乐以 Techno 风格为主，一些曲子有着相当好的评价。但在部分任务中 FS 社故意不使用配乐，而是以无声或只使用环境音的方式进行演出，以突出佣兵的孤独感和破败的世界观。比如，在一些地下设施的调查任务中，玩家在探索迷宫时是全程无配乐的；当调查完成时，设施内突然会响起提示音，告知本设施即将在数分钟后自毁，这时需要玩家在限定时间内原路返回；设施内旋即亮起了红色警告灯，并配上快节奏的背景音乐营造紧张感。在该做减法的时候做减法的演出手法并不是什么高深的技术，但是十分有效。

在角色设计上，各个角色的性格与台词设计虽然不如后来的系列作品那般强烈、突出，但对进一步塑造世界观起到了有效的辅助作用。游戏中角色的台词量并不多，这可以看成是角色所掌握的信息量自然地被限制在个人层面。陈述



更像是从奇幻 RPG 里穿越过来的生物兵器。

性文本则多是通过各个企业发来的邮件和任务简报交代给玩家。邮件和任务简报的信息本身就是碎片化的，因为企业立场各不相同。他们给出的信息中多少会涉及一些世界观背景，但是任务与任务之间的联系，即“故事的核心内容与展开”较为薄弱，这相当于一种留白。要完整理解整个故事和世界观，需要玩家自行从邮件和任务简报中提取信息拼凑。而对于佣兵这种与时刻与死亡相伴的职业来说，本也没有什么时间与闲心说些漂亮话，于是实际关卡中角色的台词量非常少，主人公（玩家）也是不出声的。游戏中玩家听到最多的台词，一是通讯官的指示，二是系统 AI 音。

根据玩家所选择的头部部件，游戏设计了多种系统 AI 音。当玩家驾驶着 AC 进入战场，首先听到的是冰冷的 AI 语音：“主系统，战斗模式，启动”；当完成任务时则会听到：“已达成作战目的，主系统切换至通常模式”。这已经成为了“《AC》系列”永恒的“式样美”。

这些的做法与使用大量陈述性文字或角色台词的叙事法完全相反。若要用稍微专业点的词来描述的话，就是“环境叙事”——这同样不是什么特别高深的手法——或者说，当时除了主流日式 RPG、文字冒险游戏这些重视文本的类型外，大多电子游戏都会使用这类手法。“文本”和“故事”并不是电子游戏诞生之时就附带的东西，环境叙事是过去的游戏制作者们都会用的手法，当然这也受到时代、技术，特别是媒体容量这些客观因素的影响。关键点还是在于创作者们如何运用。在《AC》这个实例中，FS 社连“故事的核心内容”与“任务之外的故事展开过程”都省去了。

《AC》的环境叙事非常契合其世界观与舞台设计。系列大多数作品的故事核心内容通常被简化到最低限，这也造就了系列另一个特点：“所有登场的角色均没有具体形象”。这决定了角色的塑造会比较依赖世界观与舞台设计、声优的表演，以及精简耐嚼的台词。

配音上，《AC》初代就启用了著名声优三石琴乃以及当时还是新人的田村由香里。因为既没有人物像，台词信息也被压缩到最低限，通过声优们的表演，角色们的每一句台词都能给玩家留下了印象，从中也诞生了不少名台词。不过由于游戏系统和 AI 的问题，一些名台词完全是作为社群 NETA（梗）被人记住的。

比如初代中有一名为“运输列车护卫”的关卡，这关会出现一部叫“山猫”的 AC。若玩家在本关失败，则会在后续关卡“AC battle”中和山猫单挑。当再战时看到玩家的 AC，山猫的驾驶员会有这么一句简短的台词：

“你是那个列车的……来得正好，决一胜负吧！”

从故事上来说，山猫上一次是输给了玩家，再战时的台词本身就是炒热气氛的好料，也体现了“佣兵”这一职业的特性，这本该是演出上的一次小高潮。但本关山猫的 AI 设计实在是“水”得过于露骨。他一开场便会原地进入预备动作，使用链炮攻击，相当于是毫无防备。玩家只需要装备 KARASAWA，甚至都不需要费力锁定，直接无脑按住发射键就可以结束本次任务。于是就诞生了一个社群名梗：

“ピーピーピーボボボボ”。

ピーピーピー（哔哔哔）指的是 KARASAWA 的发射音。

ボボボボ（Boomboomboom）指的是山猫爆炸的声音。

延伸来说，它也可以用来比喻通过做难度低但奖励高的任务快速挣钱，或者用高火力的武器瞬间击破敌人这么一种状态。与之相对应的，山猫驾驶员的台词自然也变成了“名台词”。

说回正题。通过声优们寥寥数语的表演、邮件文本和任务简报，玩家们自然会去填补世界观和具体的故事核心内容，这种对留白的联想法当时被称为“FROM 脑”。FROM 脑并不是一个偏向褒义的词汇。有时候玩家们很清楚这是 FS 式的省略手法，在合理使用的情况下可以有效辅助世界观的塑造；另一些情况下，大家也清楚这只是单纯的偷懒。但他们还是使用了一个特殊词汇作为整个玩家社群的理论武装，将“妄想癖”巧妙地、自虐地包装了起来。

除了异质化的“《巫术》式黑暗奇幻风地下迷宫 +3D 机器人动作”以及“诱发玩家的 FROM 脑”外，《AC》还提供了第三项乐趣，那就是 PvP 对战。由于部件选择、涂装、个人徽章带来的高自定义性，这就产生了玩家之间不同的癖好与战法。有观点认为初代 PvP 良好的平衡性是系

列之最。但具有讽刺意义的是，这种“高平衡性”一定程度上是因为部件总量较少（对比后来的作品）带来的产物。而系列之后不断增加部件数量，致使 PvP 的平衡性不可避免地出现“调整困难”“唐突加入缺乏调整的新机制”“隔代修正”“产业废物”“因 PvP 而去调整 PvE 神器”之类的问题——说到这里，读者们是否已经有了强烈的“既视感”呢？

可以说，《AC》初代已经成功构筑了整个系列的骨架和玩家社群的气质，游戏完成度之高令人惊叹。而系列之后要做的事，就是在这个骨架上增添、删减、改变一些具体内容。系列在 PS 上一共发布了三款作品，初代之后的《PROJECT PHANTASMA》（以下简称《ACPP》）新加入了 1 对 1 的竞技场模式，使 PvE 的内容更加丰富，通过观察 AI 机的行动，提升自己的游戏技术。竞技场中充满个性的 AI 机体也给玩家们带来了强烈的冲击。比如竞技场最下位的是一名叫“地雷伍长”的驾驶员，其简介是：驾驶着只以标准部件（玩家初始机，只是去掉了肩部飞弹）组装的毫无特点的机体，万年维持着竞技场最下位的名物 RAVEN。



强烈的简介、醒目的黄色涂装和个人徽章，加之整个作品中根本就没有地雷武器部件，这让玩家们的 FROM 脑全速运转了起来。

“为什么是初始机去掉了肩部飞弹？难道是因为要偿还负债吗？”

只是一个初始机加上简介，就使地雷伍长拥有了“玩家们的偶像”这一外号，进而成为了社群中的传奇。这个 AI 本身很弱，但作为测试对手来说算得上优秀，因为他时不时会有一些不规则的移动——这是地雷伍长受到社群欢迎的另一原因。

对比能让人充分运转 FROM 脑的 NPC 介绍，《ACPP》的剧情完整地讲述了一出王道的英雄剧，这在系列史上是十分少见的：主人公收到一封委托邮件潜入地下都市，并发现了某机构不顾伦理，企图通过人与机械的高度结合创造出比强化人更强力的驾驶员，也就是所谓的 PHANTASMA 计划。主人公经过死斗阻止了这次计划。

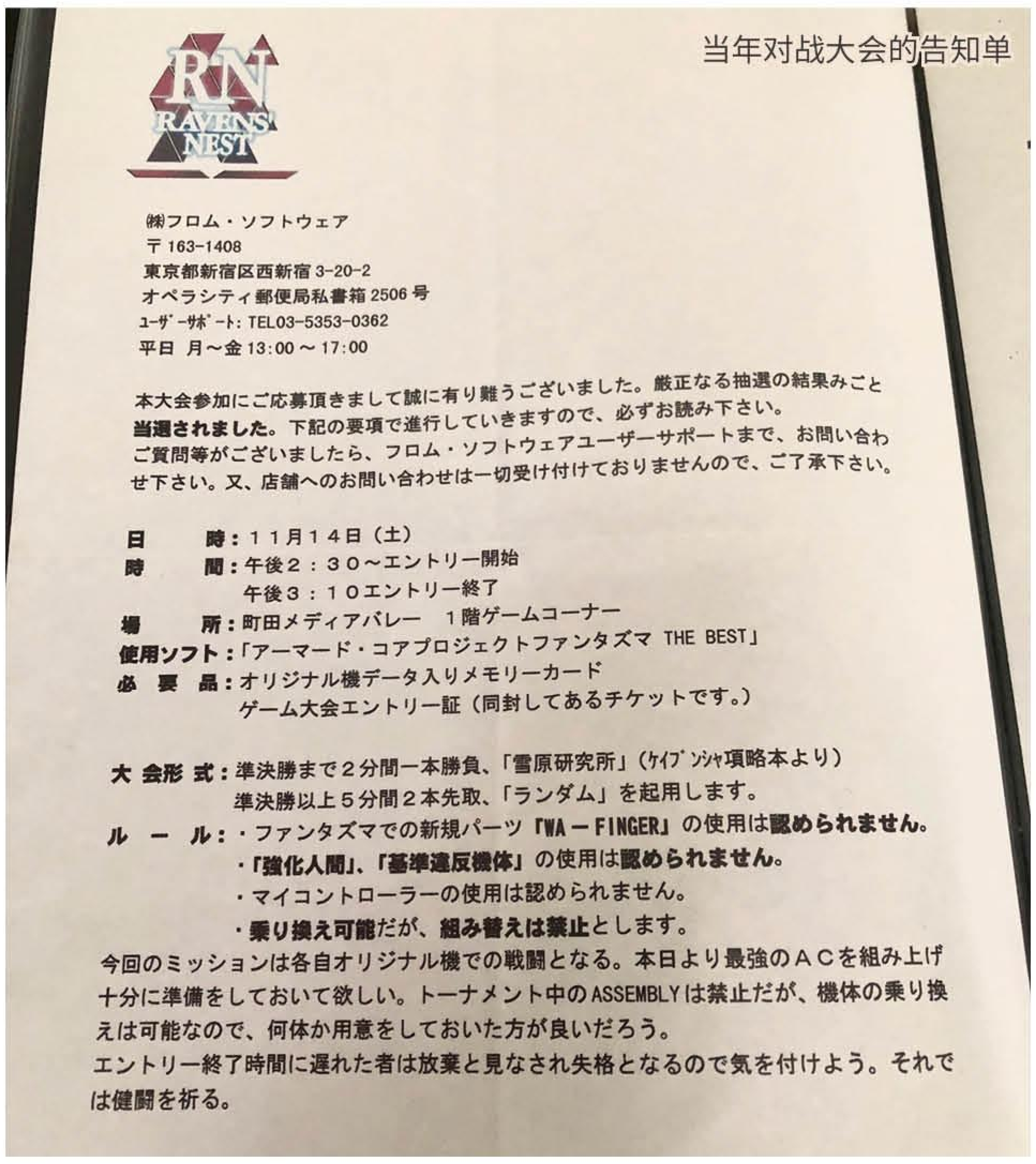
就像洋溢着英雄性的游戏故事那般，玩家社群中也诞生了一位英雄式人物——“YOU”。他是后来使用接近武器的高手们被称为“剑豪”的原点。

《ACPP》的平衡性整体上较为优秀，但却有着几款极为破坏平衡的武器，比如“WA-Finger ”，又称“指”。这是一个五短管、高射速、同时发射、3000 装弹、超轻量的官方作弊武器。

对当时正在练习轻量机带月光剑打接近战的 YOU 来说，在和朋友的对战中往往还没接近，就在指头鬼畜的火力中融化了。非官方对战大会通常也不会设置什么规则，于是出现了“不使用指头就没法赢”的风潮。结果大家都在用指头互射。但 YOU 还是希望在这样的大环境下使用月光剑以接近战制胜。通过反复练习他研究出了一种针对性打法：

右手装备能打出高硬直的手枪、左手装备月光剑。通过垂直机动飞出对手的锁定框甚至是视野范围，并移动到侧后方，算准落地距离，利用左手剑在空中斩击（脚不着地时）能打出3~4倍伤害和轻微的自动追尾机能，发起斩击。

对于对手来说，YOU 的机体全程都在“屏幕外”，这甚至超出了 FS 社的设想。起飞 - 移动 - 算好对手的硬直 - 在对手头顶上发起斩击——这套日后标准的“剑豪”战法当时又被称为“流星斩”“下落斩”或“硬直斩”。其核心是“飞出对面的视野范围外”和“掌握对手硬直和自己落地前发起斩击的时机”，无论哪一点都需要大量的练习。


RN RAVENS' NEST

㈱フロム・ソフトウェア
〒163-1408
東京都新宿区西新宿 3-20-2
オペラシティ郵便局私書箱 2506 号
ﾕｰｻﾞｰｻﾎﾟｰﾄ: TEL03-5353-0362
平日 月～金 13:00 ～ 17:00

本大会参加にご応募頂きまして誠に有り難うございました。厳正なる抽選の結果みごと**当選されました。**下記の要項で進行していきますので、必ずお読み下さい。ご質問等がございましたら、フロム・ソフトウェアユーザーサポートまで、お問い合わせ下さい。又、店舗へのお問い合わせは一切受け付けておりませんので、ご了承下さい。

日　　時：１１月１４日（土）
時　　間：午後２：３０～エントリー開始
午後３：１０エントリー終了
場　　所：町田メディアバレー　１階ゲームコーナー
使用ソフト：「アーマード・コアプロジェクトファンタズマ THE BEST」
必 要 品：オリジナル機データ入りメモリーカード
ゲーム大会エントリー証（同封してあるチケットです。）

大 会形 式：準決勝まで２分間一本勝負、「雪原研究所」（ｹｲﾌﾞﾝｼｬ項略本より）
準決勝以上５分間２本先取、「ランダム」を起用します。
ル ー ル：・ファンタズマでの新規パーツ**『WA－FINGER』**の使用は**認められません。**
・**「強化人間」、「基準違反機体」**の使用は**認められません。**
・マイコントローラーの使用は認められません。
・**乗り換え可能**だが、**組み替えは禁止**とします。

今回のミッションは各自オリジナル機での戦闘となる。本日より最強のＡＣを組み上げ十分に準備をしておいて欲しい。トーナメント中のASSEMBLYは禁止だが、機体の乗り換えは可能なので、何体か用意をしておいた方が良いだろう。
エントリー終了時間に遅れた者は放棄と見なされ失格となるので気を付けよう。それでは健闘を祈る。

当年对战大会的告知单

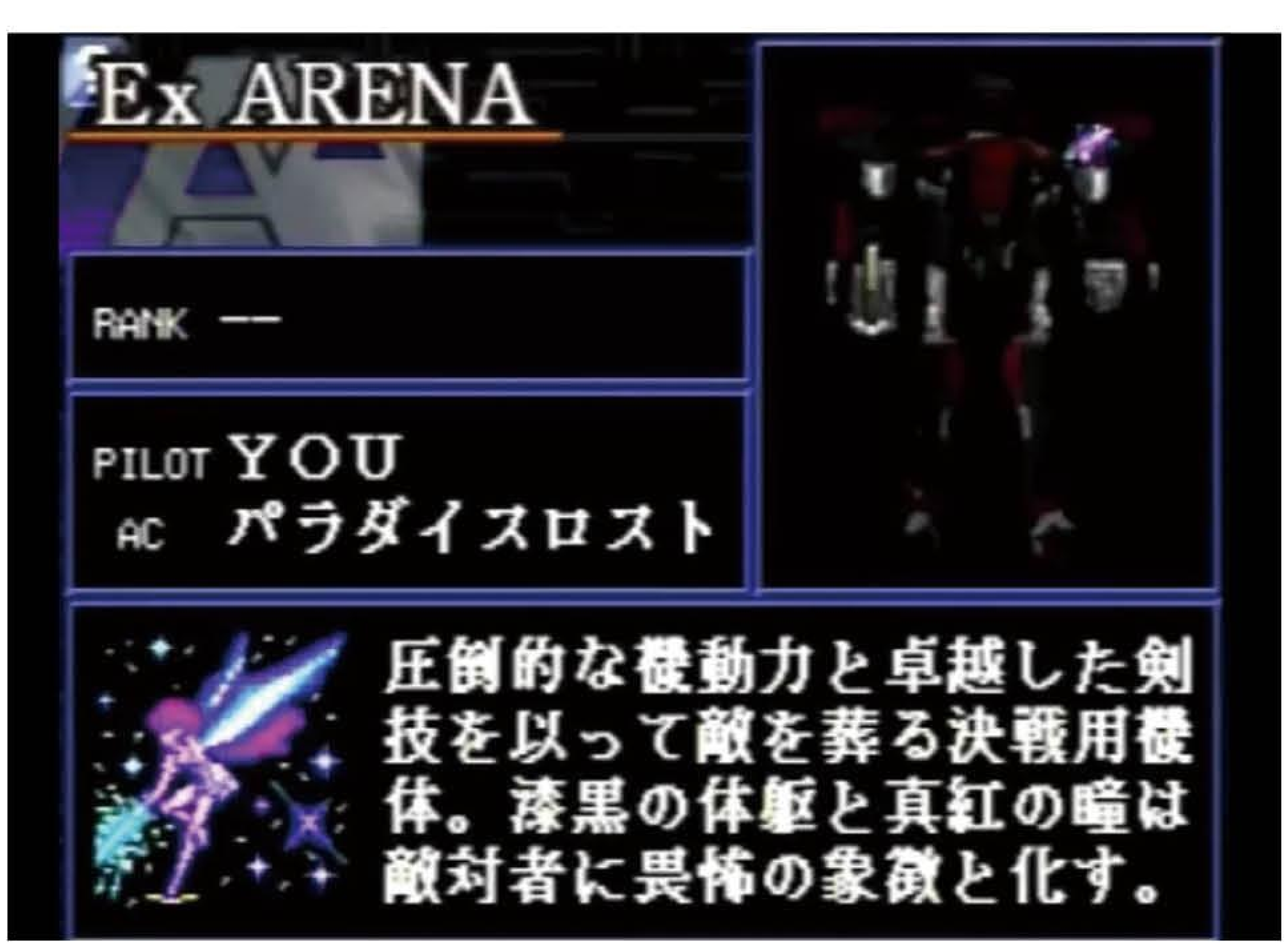
YOU 的青春就是与地雷伍长相伴的青春。据他自己的回忆，当年每天的练习量达到了 5~8 小时。但即使是如此大量的练习，也只有三成的成功率。

1998 年千叶地区大会，YOU 以剑豪机在决赛中逆风取胜，成为了整个社群的传说。而在 PS2 时代后官方举办的对战大会中，由于实力太强，FS 社还专门给了 YOU 一个独一无二的“irregular”（破坏规则的人）称号，甚至发展到请求他不要再参加对战大会。

那时的对战大会以线下的面对面对战为主，玩家社群的热气异常之高，可以说大家都是在杀气腾腾的状态下进行对战。“我就是比你强”“去死吧你”“等着我把你干翻”的气场表露在每个人的脸上。这和街机厅的生态类似，正可谓“佣兵们的身体正寻求着斗争”。

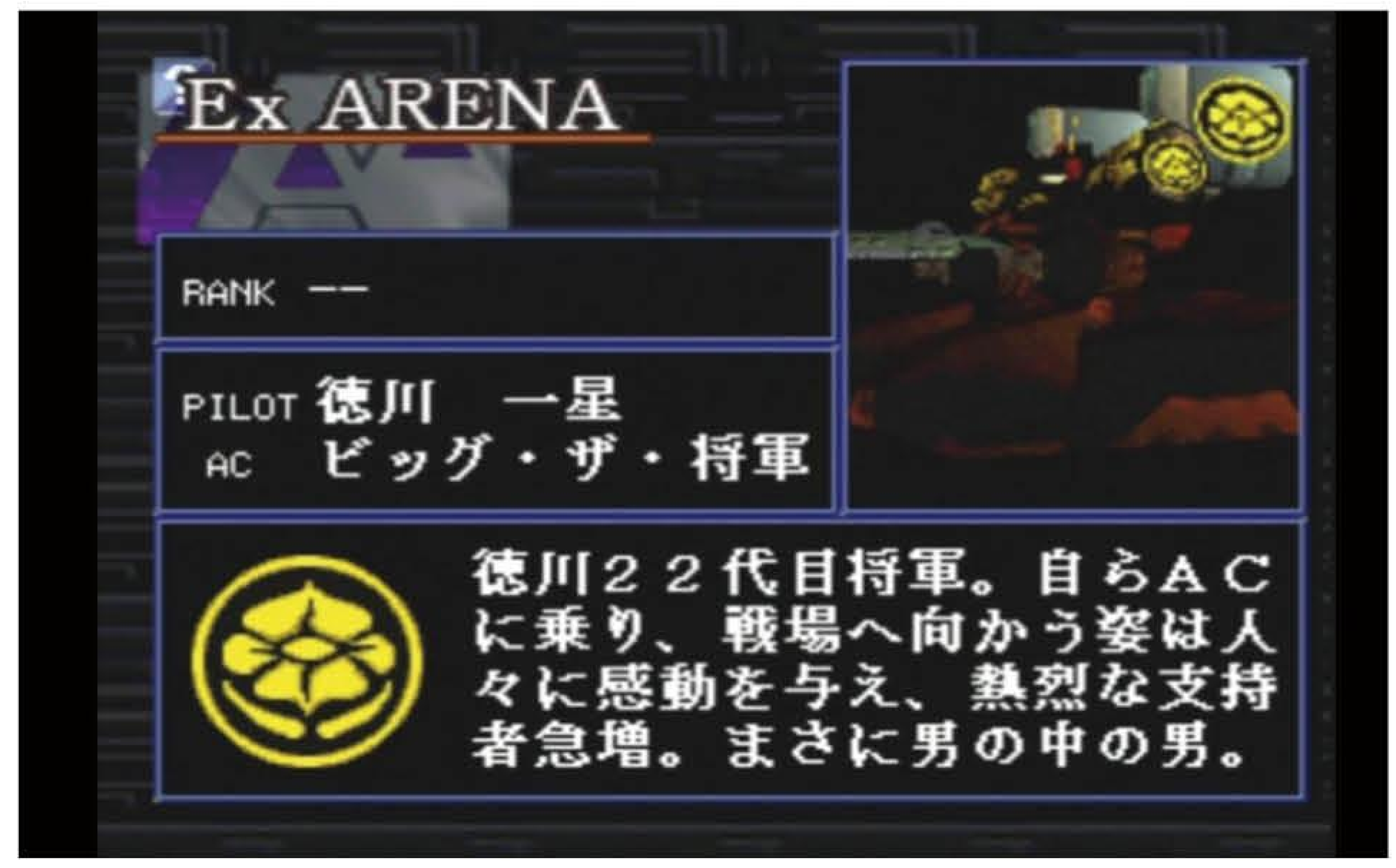
《ACPP》之后是《MASTER OF ARENA》（以下简称《ACMOA》），大量且更高难度的任务、更丰富的竞技场模式给 PS 时期的“《AC》系列”画上了完美的句号。这一作的故事在系列中稍显特别，讲述了主人公为了报家人之仇寻找初代中登场的 BOSS 机“九球”的复仇剧。《ACMOA》开场 CG 的表现力有了极大提升，这支 CG 影片给当时的玩家们带来了不小的冲击。这是之后被称为“FROM MAGIC”“变态企业”“贫穷企业 FROM，穷到只能用实拍当开场”“诈骗级 CG”（除了指 CG 与游戏本体图形的落差外，也指 CG 中出现的机体要么过重，要么不实用）之类名梗的基础。

同时，通过全国范围内风风火火的非官方对战活动，社群中诞生了像 YOU 这样的传说级玩家。FS 社此时展现了“码农”出身公司的另一特质，他们分析了 YOU 这些高手的行为模式，并复刻做成了 AI 放到竞技场中，让更多玩家有机会研究这位传说中的“irregular”。



“以压倒性的机动力与卓越的剑技葬送敌人的决战用机，那漆黑的躯体和深红的瞳孔对敌人来说是恐惧的象征。”

另有一台被复刻成 AI 的玩家机也值得一说。



驾驶这台“BIG THE 将军”的“德川一星”，其本名是安达亨。他正是在动画《POP 子与 PIPI 美》中登场的 AC 部中的那位。所谓的 AC 部，其原始部名也正是“Armored Core 部”。





尽管 AC 部早已不是为了进行 AC 对战的社团，但这个名号仍然记录着他难以忘怀的青春。

总的来说，PS 三部作开了一个很好的局，同时官方也在寻求多媒体和线下展开的机会——系列发展至今已有模型、小说、漫画、音乐 CD、官方设定集、官方对战大会、乐队 LIVE。曾经也有过 OVA 企划，但最终没能成行。开发阵和社群的热气宣告着《AC》已成为了 FS 社的看板作品。

PS2时期

进入 PS2 时代，系列于 2000~2005 年间共发布了三个大系。分别是 2 系、3 系和 N 系。2、3 系的制作人换成了佃健一郎（负责《AC2》《AC3》《AC3SL》，《ACNX》中途离开制作团队），N 系开始则是锅岛俊文（负责《ACMOA》《AC2AA》以及《ACNX》之后的系列全作）。

《AC2》的舞台转至火星（系列唯一一部舞台设置在地球圈外的作品），科幻感更为强烈。开场 CG、3D 图形大幅升级。柳濑敬之参与了 2 系的机械设计，他负责了 AC 用部件和敌方机械设计。

2 系在操作上加入了机体发热系统和快速消耗能量槽的超高速移动 OVER BOOST 系统。发热系统在 2 代并没有充分调整，OVER BOOST 几乎不影响机体发热，还新增了机体限制解除（一定时间内无限能量槽）机制，这造成了 2 代有着前所未有的高速战斗体验。

但反面是对战体验一落千丈。几乎没有风险的 OVER BOOST 让过去主打高机动的轻装机玩家叫苦连天。在人人都在天上飞的时代，组轻装几乎没有意义可言。

除了发热和 OVER BOOST，《AC2》在其他机制上也做出了相当大的改动，但 FS 社并没有针对这些改动做出相对应的调整，甚至连说明都没有。平衡性的问题和机制的改动，让 PvP 部分成为了一场巨大的灾难。为此带来的一个问题就是部件数量上去了，可选拼装的幅度却变窄了。

巧的是，《AC2》总算是举办了官方性质的全国对战大会。在对战中这些平衡性问题全部如实反应了出来。就 PvE 而言，2 代的整体难度不高，较为适合新人入坑。但因 PvP 平衡性问题与机制改动，使系列第一次产生了玩家社群的分化与更替。

《AC2》的后继作品《ANOTHER AGE》（以下简称《AC2AA》）由锅岛俊文担当制作人。游戏大幅强化了单人任务模式，将任务之间的剧情关联程度减少到最低。但同时取消了竞技场模式，将 AC 单挑部分合并到单人任务里，这让喜欢看对手简介并运转 FROM 脑的 PvE 玩家略感悲伤。而针对一塌糊涂的部件和机制，《AC2AA》做到出色的调整。也许是这次成功的 PvP 平衡性调整，锅岛俊文被 PvP 玩家捧了起来，并有了所谓的“锅岛神话”的叫法。

另外，一些 FS 社的招牌名梗，比如利用大量预付金诱骗玩家的“坑人任务”（类似的欺诈任务在 1 代中已有出现）在本作里基本定型。比如，某 RAVEN 为了击杀主人公（玩家），发来了伪装委托邮件和大量预付金。在玩家进入关卡奔赴指定地点时，这位 RAVEN 开着 AC 出来说了这么一句台词：

“很抱歉骗了你，但这就是工作，死吧！”

这句台词也象征着佣兵行业的残酷性，所以在玩家社群中相当有名。

作为稍有门槛的作品，为了维持系列的生命力，如何在基础骨架之上调整每一作的内容，实现玩家群不断的更替换血，成为了一个重要目标。

2 系过后，系列迎来了整体难度更低的《AC3》，这是旧作中最适合入坑的一作（也是销量最高的）。

3 系的世界观设定致敬了 1 代，部件模组则成了系列中用得最久的一套。《AC3》之后是提升了难度的《SILENT



《AC2》~《AC2AA》时期的官方对战大会

LINE》（以下简称《AC3SL》）。单说游戏的完成度非常高，音乐方面能给人留下印象的乐曲很多，作为系列特色的部件数量更是一口气增加了不少。不过很多部件仅仅是个别数据和配色上有点差别，真正能用的部件并没有想象的多。

这里展开说说《AC3SL》的一个特殊内容，AI 育成。FS 社提供了一个让 AI 学习玩家操作的模式，让玩家亲手培育最强 AI。听上去非常美好，但实际上该模式是通过读取玩家各项操作的数据，并取平均值来决定 AI 的偏好。如果玩家想要 AI 按照自己的意愿动作，那就得有针对性地不断操作某一动作让 AI“记住”。

比如，玩家想让 AI 尽可能高效使用能量槽进行 OVER BOOST 移动，那玩家需要尽可能地让每一次 OVER BOOST 移动都把能量槽烧到极限。与其说是在育成一个 AI，不如说玩家是在和游戏设计师提供的机制做斗争。如果毫无针对性地胡乱操作，那育成出来的 AI 大概率是个呆子。很多玩家在 AI 育成上耗费了大量时间，虽然这客观上也延长了游戏寿命，但也导致此后 AI 育成模式再也没登场过，只有后来的《ACFF》和《ACVD》中出现了类似的玩家自定义 AI 模式。

3 系过后，系列无可避免地迎来了“玩家层固化”的问题，制作组也在积极寻求解决的方案。N 系作品在延用 3 系世界观和部件组模的基础上，大幅度调整了游戏的机制，使系列进入了第二次玩家社群变换期。

在 N 系的第一部作品《NEXUS》（以下简称《ACNX》）中，制作组打出全面革新的旗号。最明显的是配乐风格，从过去的 Techno 风转为了摇滚风，部分曲目还会带上一些人声吟唱。机制方面，制作组大幅调整了机体发热系统，导致该作的机体非常容易过热，玩家们无可奈何地送了本作一个外号——“热量管理模拟器”。这也使得一些玩家把本作视为“黑历史”。

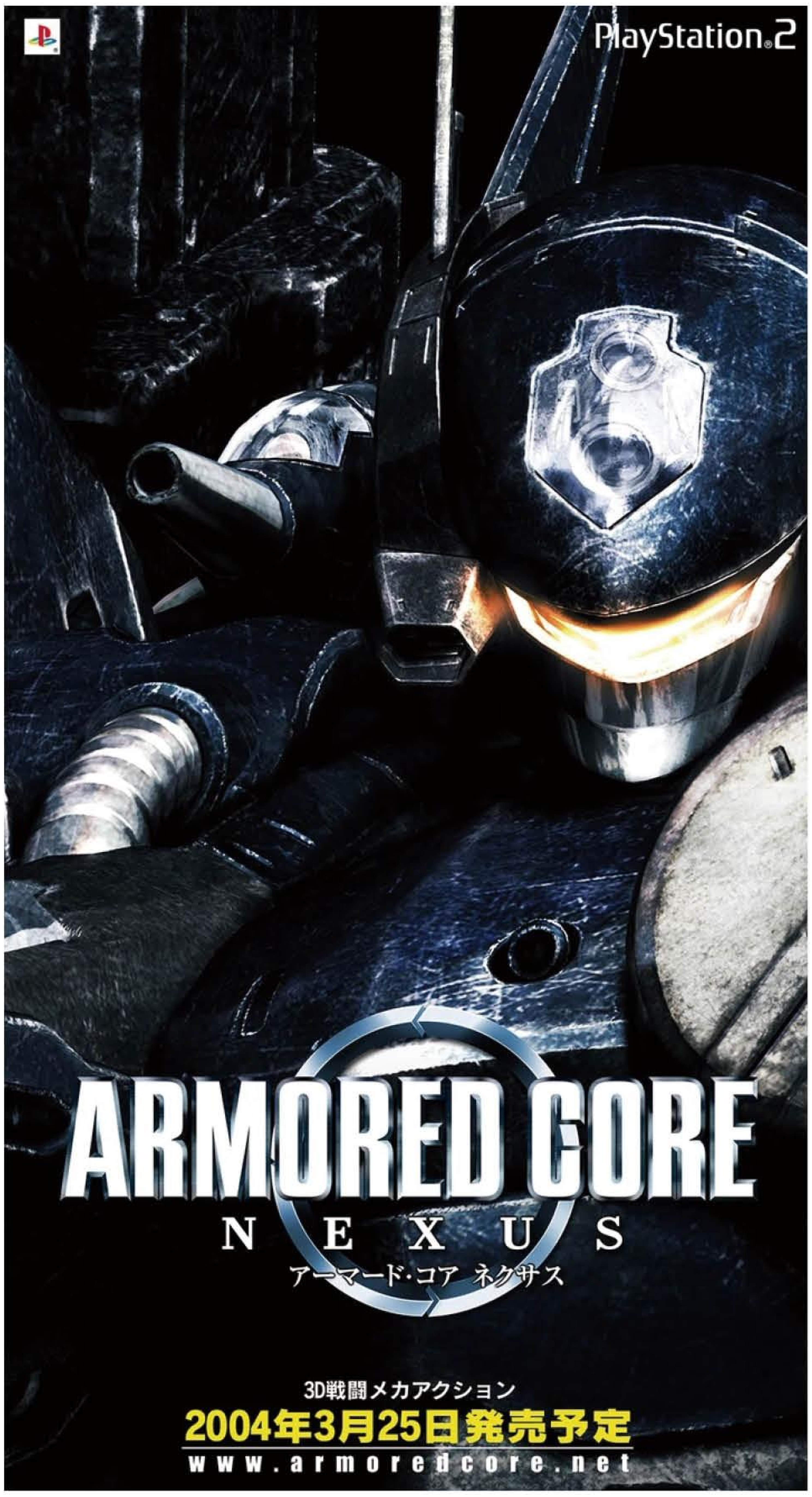
虽说有一些争议，本作还是塑造了几个相当出彩的 NPC。另外游戏终于加入了利用手柄摇杆的新操作模式，即类似 FPS 的操作模式，锁定框的操作全部集中在右摇杆上，不过忙起来同样需要用上五六根手指。

《ACNX》之后的《NINE BREAKER》（以下简称《ACNB》）争议和《ACNX》一样大。本作没有任何“故事”，玩家不需要花钱就可以在初期使用除奖励部件外的全部部件。但本作不是让玩家去完成企业指派的任务，而是进行各种“训练”。结果游戏成了一个需要玩家有极强部件拼装知识和操作水平的“最强佣兵养成软件”。每项训练若要追求最高评价，那难度可谓到了一言难尽的程度。

更让玩家不满的是，在训练挑战失败时出现的“NICE JOKE”音效，感觉这帮 STAFF 在一本正经地取笑玩家。由于风评实在是太差，本作还被打入了当年 2ch 的年度粪游戏候选名单。不过对 PvP 玩家来说，《ACNB》的部件平衡性是 N 系中最好的一部，作为对战游戏，《ACNB》在日后反而出现了被玩家社群重新评价的现象。

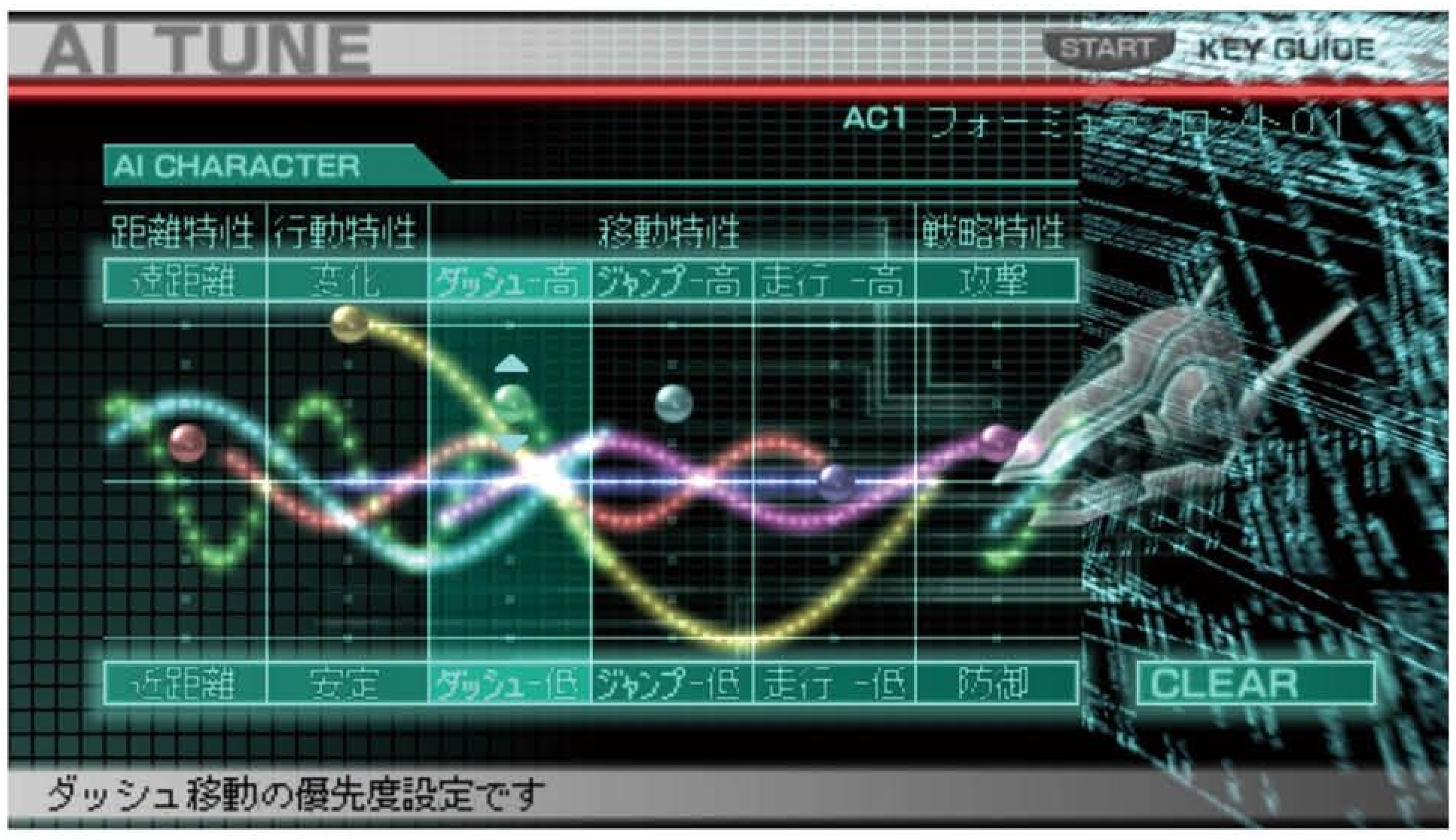
在《ACNB》之后发布于 PSP（后有 PS2 版）的《FORMULA FRONT》（以下简称《ACFF》）是系列有名的异色作。本作一反系列惯用的佣兵战斗、企业纷争、国家崩溃之类的沉重科幻设定，将 AC 对战设定为了和平时期的娱乐项目。玩家也不用操作机体（PS2 版本补了实操模式），而是通过设计 AI 机体来参加竞技活动。

机体拼装上当然需要一定的知识，但机体强弱更多取决于玩家对 AI 逻辑的了解。对战胜利的关键不完全在于拼装知识，AI 设计不佳机体便会变成“呆子”。



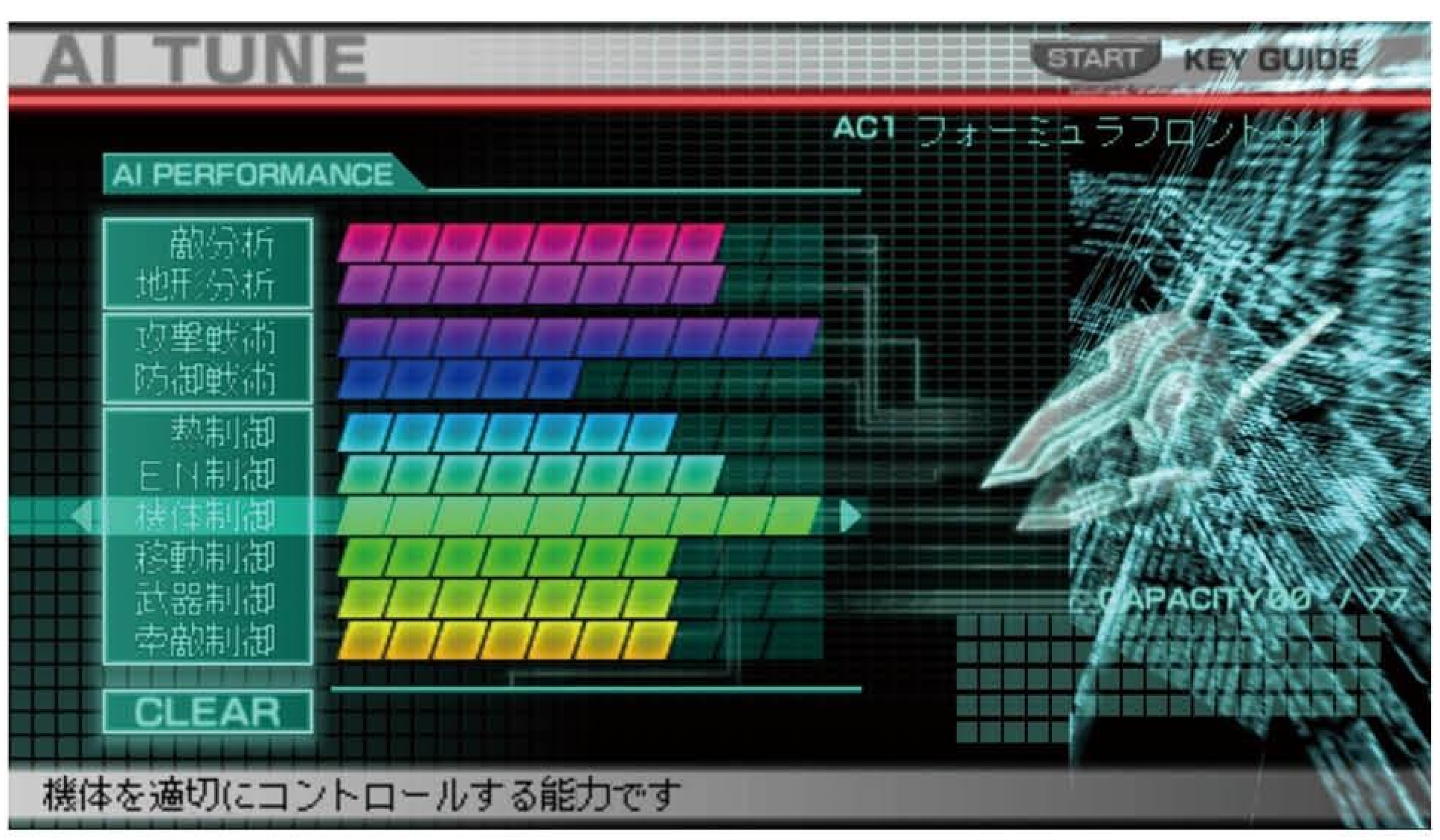
《ACNX》宣传海报

在 AI 设计上，《ACFF》分了三个大项，一个是 AI 基础方针。

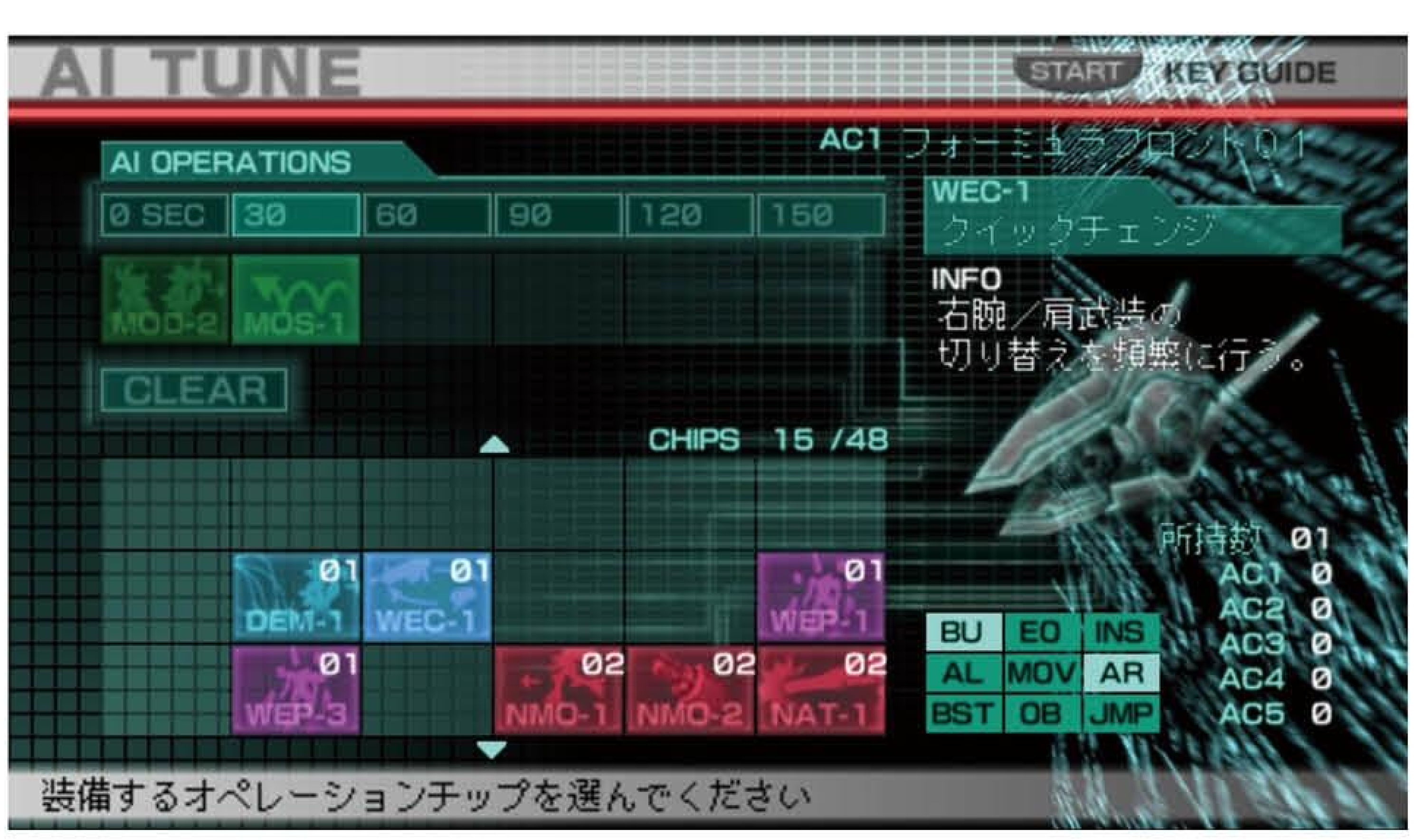


通过距离特性、行为特性、移动特性、战略特性下的 6 个子项，就像拉均衡器一样，设定 AI 的基本“倾向”（可以理解为“性格”）。

二是为了让 AI 的行为更为圆滑，需要分配特殊点数。



第三项比较有意思，FS 社提供了一个极简版行为树编辑器。



大意是通过装配特殊的（行为）芯片，以每 30 秒为间隔让 AI 进行相应动作。比如“频繁更换右手 / 肩部武器”。芯片的指定动作比上两个大项的优先级还要高，可以说是强制性的，如何搭配比较考验玩家对机制的学习。但毕竟只是个简单的工具，它只提供了“每 30 秒一次特殊行动”的编辑。这个通过插芯片（指定动作）的行为树编辑工具，于日后的《ACVD》中再次登场，且变得更为复杂。然而无论玩家如何设计，AI 终究无法像人一样灵活应变。有一些不可见的底层逻辑没有摆出来交给玩家设计。AI 对锁定框的操作如鬼神般精准，但在其他方面，比如地形判断上，蠢的时候是真的蠢。当然，FS 社这种积极推出实验作的姿态是值得鼓励的。

《AC3SL》的 AI 育成基本是“不可视的”，非常抽象，玩家需要极大量的试错才能理解机制。《ACFF》强化了 AI 设计的“可视化”，让试错的时间成本不那么高。虽并无官方性质的对战大会，但社群内还是有着自发的《ACFF》AI 对战大会，让我们感受到了《ACFF》粉丝社群的热量。

《ACFF》后，PS2 上的最后一款作品《LAST RAVEN》（以下简称《ACLR》）公布，标题直译是“最后的佣兵”。不过对于这部作品是否配得上这个名号，粉丝们至今仍有不同的意见。

《ACNX》的机体操作感整体偏向钝重，《ACLR》又灵活到让人根本不觉得它们同为 N 系作品。系列过去的 PvE 通关神器——机枪的散射范围被进一步加大，除了个别新加的机枪还算好用外，在 PvP 中整个机枪分类近乎变成彻底的废物。之前被削的左手剑空中斩轻微追尾机能又在本作里悄悄复活，但因为本作的机制，追尾反而没有无追尾好用。

另外，本作在承接《AC3SL》武器破坏系统的同时，又新增了部位破坏系统。《AC3SL》加入武器破坏是想提高武器腕（不能装备左右手独立武器，腕部自身就是大型武器）的使用率，以便玩家社群开发出更多战法。但这个系统没有调整好，反而导致战法被进一步限制，后来发展到官方大会上直接关闭了这个机能。

相对《AC3SL》在 PvP 对战中可以“打开 / 关闭”武器破坏机能的设计，《ACLR》中的部件破坏则变成了标准机制，无法单独关闭，这让 PvP 玩家逆风翻盘变得极为困难。FS 社在部件和机制上如此“反复横跳”的例子实在是不胜枚举。毕竟，这个系列同时有 PvE 与 PvP 两种玩家环境，要做好平衡性调整实在是太难了。可能有人会好奇：当年的玩家社群会是什么样子？那么请直接参照如今“《魂》系列”和《艾尔登法环》的玩家社群就可以了。时好时坏是 FS 社的特色，或者说癖好（毛病）之一。

和一言难尽的 PvP 平衡性与 PvE 难度相对的是，玩家社群非常中意本作的故事和角色。原因很简单，因为“故事核心内容更明确了”“势力关系更清楚了”“角色动机和目的都交待了”。

《ACLR》的故事承接《ACNX》的末尾，来源不明的无人特攻武器袭击了整个世界，对人类世界造成了大破坏。各个企业不能再只为自己的利益而战，他们暂时合作建立了联盟。这个联盟在世界范围内创造了一个暂时性的新秩序。而在企业联盟建立新秩序的六个月后，一个由前 RAVEN 统合机构的领导人“杰克 -O”所领导的大型武装团体向世界宣布了打倒企业联盟的声明。其组织宣称要“推翻企业联盟，由 RAVEN 建立世界新秩序”，世界再次陷入冲突。战斗的关键由拥有 AC 的 22 名 RAVEN 掌握，他们是两大阵营的最重要力量。在杰克 -O 发出 24 小时候后开始总攻的警告前，主人公（玩家）带着自己心中的信念开赴战场。根据玩家选择的任务路线，《ACLR》设计了六个分支结局，一些重要角色的动机、立场、行动会根据路线产生变化。游戏对此都交待得非常清楚，只是仍然有一些伏线并没有完全回收。

《ACLR》的重要人物是反体制团体的领导人杰克 -O。他在《ACNX》时期所领导的 RAVEN 统合机构因特攻兵器而崩溃，杰克 -O 失踪。这期间企业的力量也被削弱，他们暂时放弃竞争，建立了全新的组织和世界秩序。但这种强行建立新秩序的手段引起众人的不满，这时杰克 -O 突然再次出现，并宣告将使用武力反抗这一体制。

尽管分支很多，但本作故事的核心内容基本可以归纳成“杰克 -O 为了达成某个更深远的目的，建立了反体制组织与企业联盟对抗”。其目的是破坏藏于地下的旧时代的某机关中枢，以停止无限生成的无人特攻兵器和无限进化的超级兵器的机能。为此，包括自己在内，他以“扰乱世界秩序”的形式让 22 位 RAVEN 互相厮杀。这一切都是为了引出被称为“Dominant（超越者、支配性的存在）”的传说级 RAVEN。简单来说，是一名为了全人类的未来甘愿自我牺牲甚至背上扰乱世界秩序骂名的悲情角色。

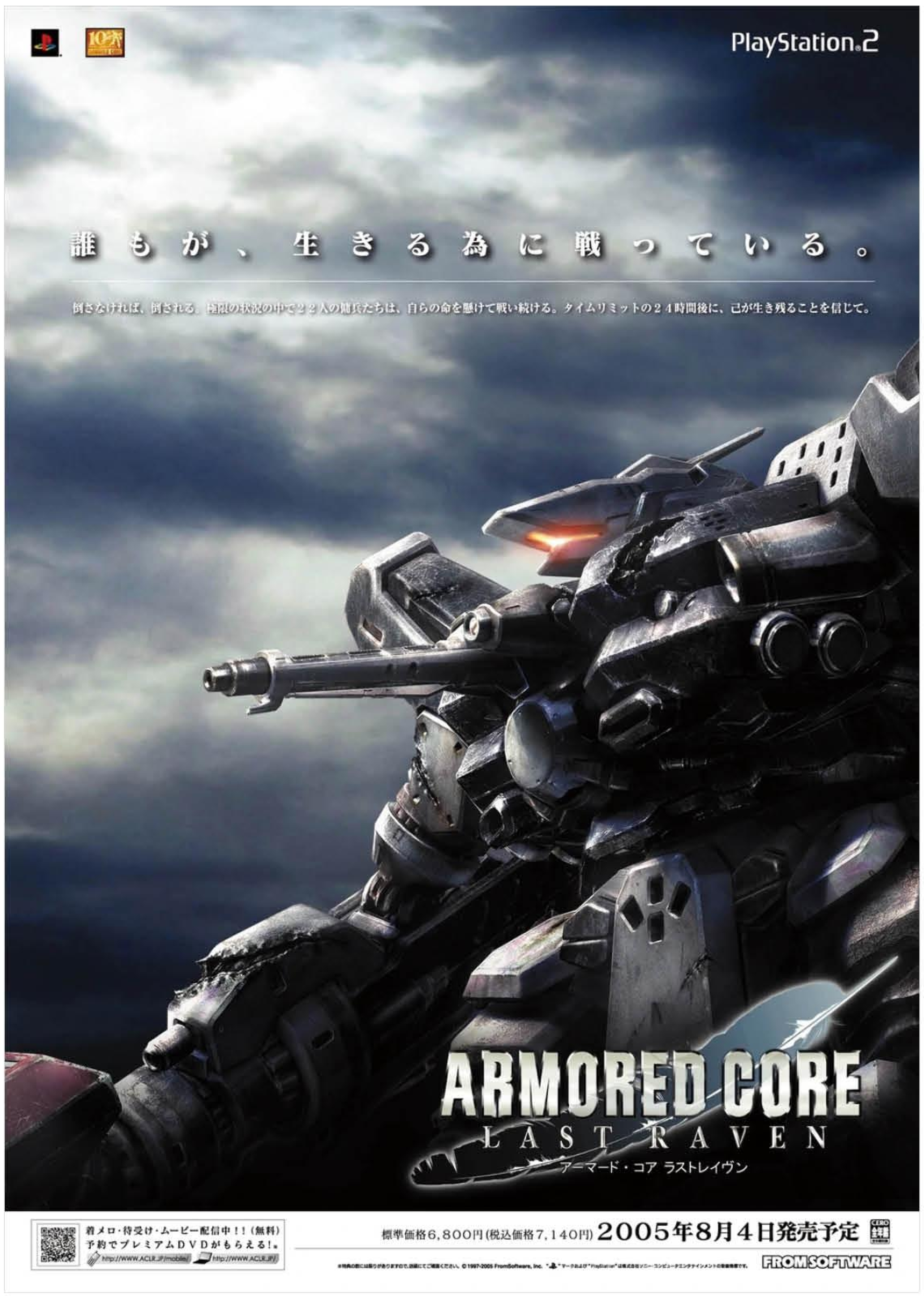
在某条路线，玩家会接到讨伐杰克 -O 的任务。在碰见杰克 -O 时，他刚战胜旧时代的超级兵器，所驾驶的 AC 已是满身疮痍的状态。这里的台词非常有名，津田健次郎低沉而富磁性的嗓音将杰克 -O 作为战士、佣兵的一面表现得淋漓尽致。

“你来晚了。我已达成目的……”
“一切都按照我的台本进行”
“剩下的就是让被憎恨的角色落幕”
“最后让我留下活过的证明，作为 RAVEN 的证明吧”

作为 RAVEN，杰克 -O 不是最强的，由于机体配置超重、AI 逻辑太弱，他在玩家社群的二创中甚至被 NETA 成了“弱王”。但作为故事的关键角色，杰克 -O 显然是一名极富魅力的领导人，一个有着高明手段的策士，也是少数愿意为整个人类生死存亡而战的 RAVEN。过去系列作品中的角色，包括主人公大在内，大多是被动卷入纷争。像杰克 -O 这般主动肩负起救世主重任的 RAVEN 非常少见。

说到《ACLR》的剧情，就不可不提《ACLR》时期被提拔为游戏导演的武村大。由于突然被提拔上任，武村大决定为游戏带来一些新东西。于是,他亲自设计了《ACLR》中众多的角色和台本。由于太过热血，很多点子被锅岛给否决了。这大概也是为什么我们在《ACLR》里能够感受到前所未有的角色魅力，但游戏也并没有超出我们对于系列的基本认知的原因。就算再热血、再复杂的角色，游戏内依旧不会给出具体的角色形象。从这个层面来说，锅岛俊文与武村大的关系就是良性意义上的冰与火。

总体来说，N 系是制作组在系列销量渐渐衰退的情况下“求变”的产物，但并没能成功挽救低迷的销量。不过在角色设计上的一些新尝试，在接下来的《AC4》系作品中大放异彩。



《ACLR》宣传海报

高清时代

进入 2006 年，先于 PS3、后于 X360 发售的 4 系终于登场。伴随着平台的升级和更新，系列迎来了第三次改变期。这一次改变使 4 系与旧作在部分设定与游戏感觉上完全分离。

机设上，《AC4》脱离了河森正治体制，将设计工作转交给自社培养出来的员工（也有一些外包）。河森正治只在《AC4》的后续作《ACfA》中提供了系列颜值担当的“白色闪光”的原案。《AC4》这次主力机设交替非常成功。4 系机设更加重视科幻浪漫，创造了几部社群中有着极高人气的机体。

系统方面，4 系取消了长年困扰玩家的发热系统，并在保有一定重量感的同时偏向高速与爽快。使用通常 BOOST 的加速移动几乎不消耗能量槽，同时还加入了四方向短距离的突进式 BOOST 机制，移动限制没有旧作那么明显。旧作中玩家为了高效使用能量槽，进行加速移动时会有节奏地连续点击 BOOST 键位，由此带来的技法叫做“小 JUMP”或是“僵尸跳”，看上去并不是太美观。而 4 系开始总算可以一直开着加速移动了。

关卡设计方面，为了配合高速移动，多数关卡都放在开阔的地面。任务类型变得更为单一，大多是歼灭、歼灭、歼灭。旧作中的立体迷宫探索要素被大幅削弱。多路线任务系统也取消，任务变成了章节式的“一本道”。企业邮件也没有了，交待世界形势的方式变成了章节过渡时的过场演出。

对战上，大家满怀期待的网络对战也因为技术与网络问题导致体验并不理想。这个问题不只局限于《AC》，也困扰着日后的 FS 社作品。平衡性还是老样子，只是进入高清时代后，在线更新版本变成了常见手段。1.00 版本一些明显缺乏调整的 PvE 通关神器自然被削。《AC4》最终更新到 1.60 版本，这些通关神器不止被削了一次——所以，不要对《艾尔登法环》的平衡性调整感到奇怪，这都是 FS 社的“真传”。

在世界观和科幻设定上，4 系对作为机动兵器的 AC 统称为“NEXT”，对佣兵的称呼则从“RAVEN”变成了“Links”。在遵照“企业取代国家”的传统之上，4 系有着系列史上最让人绝望的末世设定，并引入了现实地名。企业数量从 3~N 系的三大企业变成了六大企业，此外还有六大企业提携下的一些小企业与机构——这类似于现实中的宗主国和附属国的概念。各个企业形成了两大对立阵营，阵营内成分非常复杂。

旧作中，特别是 3~N 系的三大企业之间的立场争点多少是有些模糊的。大概是“一家觉得维持现状、一家觉得我该取代现有秩序、另一家则采取现实的保守主义”。大家花钱请佣兵不过是为了确保资源，或是测试新武器。为此，3~N 系的 PvE 中有很多破坏别家企业的货箱、运输车队之类的业务妨害任务。

4 系则设计了一个更为具体、激烈的核心矛盾，这就是架空的科幻概念“小岛粒子”。简而言之，这是一个有着《高达》中“米诺夫斯基粒子”那样的科幻便利性、同时又带有危险放射能的万能军工粒子。各企业围绕小岛粒子技术展开了大规模的全面战争。结果是大地被严重污染，过半数的人类不得不移居至企业联盟建造的超大型飞行平台，半永久地在 7000 米的空中“漂泊”。

经过这次大规模的全面战争，企业察觉到了 Links 的不稳定性，于是开发了作为兵器更为稳定的巨大机动要塞（AF）。这就是 4 系后续作《for Answer》（以下简称《ACfA》）的故事背景，本作对高速和爽快感的追求更加极端。《ACLR》中的角色塑造手法在本作达到了顶峰。

游戏后半会突然出现一个名为 ORCA 旅团的反体制团体。他们自称“最大的反动势力”，拥有不亚于企业联盟的军事力量。其领导者马克西米利安（声优：诹访部顺一）是一名思想家，他的目的和杰克 -O 有些类似，都是为了人类的延续，行为上也是和企业联盟对着干。

他认为企业放任大地被污染，仅是在 7000 米的空中漂泊，等于让人类慢性死亡。企业之所以不继续往更高处走是因为卫星轨道上有着无数旧时代的无人兵器。这些无人兵器是国家解体时代之前，各个企业在宇宙开发竞争时设置的。结果是数量逐渐多到人类自己也无法控制的地步，进而自我关闭了进入宇宙的道路。按照 ORCA 旅团的说法，这正是企业犯下的原罪。为了让人类重回宇宙开发时代，旅团要夺取为企业的大型飞行平台提供巨量能源的各个基础设施，并把这些能源注入旅团掌控的卫星轨道扫射炮以清除无人兵器。

如果真要问 4 系和旧作在叙事上有什么区别，那就是旧作绝不会对人类的存续方式这类大命题进行过多讨论（相对的）。旧作的世界背景大多描写是在国家解体后，人类于企业至上的新秩序中的生存状态，是一种偏向被动式的表达。各个企业发来的邮件虽会表达立场，但基本都是“对方企业这么做不行，跟着我走保证没错”之类的描述，偶尔会有一些小心思，但不会以一种舞台剧式的激烈台词来表现戏剧冲突，或对人类种族的存续方式发表深刻的见解。

应该说企业逐利的性质就决定了他们不会多嘴，作为佣兵的玩家也不需要想更多的事。另外本系列的主人公从不说话，游戏通过通讯官和对手的台词来反映主人公的状态。

反派方面，《AC2》中存在着一个想要讨论人类种族存续方式的人物——雷欧斯·克莱因（声优：小山力也）。他是一名在远离地球管制的火星上掀起武装政变、希望建立自由国度的野心家。但后来直面主人公时，他又表达其目的不是建立属于 RAVEN 的自由国度，而是希望复活类似初代中的管制社会。其言行上的矛盾点和难解之处非常多，动机和真实目的也交待得模棱两可。对于玩家的疑问，FS 社自然是无可奉告，也可能根本就没写设定。毕竟雷欧斯·克莱因声优演出台词的文本量，大概也就一百来字。

通过《AC2》的雷欧斯·克莱因、《ACLR》的杰克 -O、《ACfA》的马克西米利安这三位"反抗体制之人"的对比，我们也能窥见这些年本系列在角色塑造上的变化，这里可能有媒体环境的变化、时代的变化、玩家需求的变化、制作组自身的变化等原因。

当然，《ACfA》里招牌的环境叙事并没有太大的改变，该让玩家 FROM 脑运转起来的地方会毫不犹豫地留白或给暗示。比较大的改变，是声优演出的角色台词激增，这导致《ACfA》的 NETA 台词和名台词数量激增。但这并不是说《ACfA》的角色发生了质变，比如突然就设计出了一个具体的角色形象，或是变成给玩家巨细无遗、解明设定的话唠。马克西米利安的一些行为在游戏中依然没有得到充分解释。说得好听叫"舞台剧式的台词设计""完善角色动机""强化角色性格与戏剧冲突"，说的不好听叫"日式动画的中二感要溢出屏幕了"。

"To Nobles Welcome to the Earth（高贵之人们，欢迎来到地上）"

《AC4》的核心矛盾是小岛粒子，对于这种有放射能的万能粒子，人类的做法导致大地被污染，甚至无法指望只靠地球的自净能力改善状况。而《ACfA》的核心矛盾则是面对这一状况，不同势力对于人类存续方式的判断与回答（for Answer）。

"请记住，你们懦弱的想法正在毁灭人类！"

马克西米利安强烈的立场与性格在游戏文本中体现得非常直白，但他让人类重返宇宙的计划槽点实在是太多：企业联盟倦怠的想法是要反对的，大型飞行平台是要给搞下来的，但宇宙开发计划的技术基本都在企业联盟手中，后续的开发计划不还是要丢给他们做……

不论槽点如何多，这种强化角色性格、增加台词量但依然不露脸，并在游戏各处留有大量补完余地的手法太适合社群二次创作了。此时也正是 NICONICO 弹幕视频网火热时期，由此诞生的各种考察、攻略、对战、实况视频、MAD 风靡一时。

《ACfA》开场 CG



在 NICO 上的 MMD 热潮之前，利用声优配音素材拼接的 MAD 是主要的二创方向，同时也有着用其他作品的人物穿越到《AC》世界里的二创，比如《偶像大师》×《装甲核心》这种结合了游戏实况、二创小说的架空战记。《AC》作为一种独特文化，其影响力已不限于传统的线下玩家社区，开始在网络上扩散，系列在这一时实现了大量浅层用户的入坑。

在 NICO 之外的小说、漫画、插画同人界中，也有一定数量的装甲核心二次创作物。因为《AC》是一个 NETA（梗）非常多的游戏，同时喜欢多部作品的玩家自然会去将各个作品的“梗”串联起来。比如“《东方 Project》系列”中冰之妖精琪露诺被玩家们戏称为“9”，而《AC》旧作中最著名的 BOSS 机也是“9”（九球），自然就有着一些将两者结合起来的二创作品。

说回《ACfA》，由于本作抛弃了太多旧作的特色，系列这次玩家换血是非常显著（云玩家也多了起来）的。但锅岛俊文对这种看上去热热闹闹的景象还是感到不安。对于玩家层固化，锅岛对比他人可能有着更加深刻的危机意识。系列的主机正作间隔一般不会超过两年，但唯独《ACfA》与之后的 V 系间隔了 4 年。系列何去何从，锅岛也在寻求着自己的判断与回答。

2006 年由 FS 社开发、SEGA 发行的网络游戏《合金猎犬》开始运营。和《AC》相比，《合金猎犬》走的是更为彻底的硬派路线。《合金猎犬》的设定中所有武器皆为手动瞄准，机械设定也偏离了对“人形”的追求，更偏向现实军武风格（头部和帅气的脸蛋都是装饰品）。在制作《合金猎犬》时，锅岛俊文获得了一些启示。他觉得这是第一款不仅在制作时让他感觉十分有趣而且在自己游玩时也颇具乐趣的游戏。 这基本上定下了一个基调，V 系在机械设计上会更为偏向现实军武，同时会更为注重在线内容。换句话说，锅岛想的其实并不是去做一款《AC》的续作。于是《AC5》中阿拉伯数字的“5”在开发中途改成了罗马字的“V”。



《ACVD》的 UNAC 系统的 AI 编辑页面

2012 年，在粉丝们的期盼下，系列第一部以小队制网络对战为主导的作品——《AC V》登场，并获得了非常不错的销量。游戏的整体风格如大家所想的那样，机器人的规格缩小，重心偏低，机械设计融合了大量的现实军武要素。在交换武器或使用巨大的超规格武器时，机械结构的描写更是无比细致，令工业爱好者大为兴奋。游戏美术风格和 4 系完全区分，开场 CG 更是精良到了极点。

但同时，系列一贯的褒贬不一的问题在本作中更加突出。并不是说《AC V》游戏做得不够好，V 系在反思《ACfA》过于极端的速度感后创造了一个较为平衡的操作体验，而且对新人来说也非常容易上手。同时，制作组对机械和军武的热爱也如实反映给玩家。但太过重视在线游戏却进一步忽略单人任务，加之网络服务无法很好的配合，导致初期版本不尽人意，相当于把 PvE 和 PvP 玩家都得罪了一遍。好在经过数次调整，以及 2013 年的 V 系后续作《VERDICT DAY》（以下简称《ACVD》）的发表，终于让 V 系得以完善。

《ACVD》中值得一提的是 UNAC 系统，其实就是总结了《AC3SL》《ACFF》中的 AI 育成、设计模式的经验，把 AI 编辑模式彻底完善了。相较《AC3SL》单纯取玩家行为平均值、《ACFF》中的单层行为树，《ACVD》提供了一个更为丰富的多层行为树编辑模式。刚接触的玩家大概会想起第一次看见 AC 部件极为复杂的数据页面时的感觉。神直利在试玩的时候也说“根本搞不懂这东西，不过我觉得行！”

据开发者所说，他们把敌方 AI 的编辑工具做了一些处理直接塞了进来。这种清奇的脑回路大概也是 FS 社时常被爱好者称为“变态企业”的原因之一。不是说 FS 社的技术有多高，实际上玩家社群对 FS 社的技术力与 AI 逻辑的吐槽从未断过。《AC》本质上也不是巨量堆料、堆前沿技术搞出来的所谓“3A 大作”。但 FS 社码农出身的背景和趣味至上的创作理念使他们总能想出些新奇古怪的东西，就像《AC》初代定下的“《巫术》式地下迷宫 +3D 机器人动作”一样，这种异质化的想法会让特定受众产生好感。

但无论《ACVD》如何调整，整个系列在这一作之后还是沉寂了下来。距离《ACVD》发售已过去 9 年，系列依旧没有新作，玩家陷入近乎绝望的境地。这期间由于系列老玩家们对新作的渴望，又诞生了“由于身体开始寻求斗争，装甲核心公布了新作”这种网络段子。这类段子也有不少

变种，比如“FS 社做了《只狼》《艾尔登法环》，游戏大卖；FS 社有钱了，开始做《装甲核心》新作”等等。

2014 年，FS 社归入角川旗下，深爱日式机器人文化的神直利退居幕后。曾经表示过“《AC》在我就在”的锅岛俊文也转投 Square Enix，参与开发了《前线任务》世界观下的新作《LEFT ALIVE》（柳濑敬之也有参与）。由于事前宣发对游戏类型的定位含糊不清，这让奔着机器人动作游戏和“《前线任务》系列”新作去的玩家大失所望。《LEFT ALIVE》最终被玩家社群送了一个“平成最后的粪游戏”的称号。

而深受“《AC》系列”PvE 玩家好评的 2 系、3 系制作人、以单人任务设计见长的佃健一郎（《AC4》系时期就不在了），则和《AC》旧作的机设主力河森正治一起做了《恶魔机甲》（DAEMON X MACHINA）。游戏说不上特别优秀，只是同类产品实在匮乏，所以有些《AC》玩家与机器人动作游戏爱好还是支持本作的——起码确实有那么些能让人提起兴致的点。总的来说作为“代餐”还算过得去，争议没有《LEFT ALIVE》那么大。



《AC V》宣传海报

再看一下其他老成员。一直跟随系列的老机设的可儿裕行也走了，剩下的大概只有负责音乐的星野康太等人领衔的社内乐队“FreQuency”。《AC6》还能不能出？除了网上一些捕风捉影的消息外，官方至今没有明确表态。负责“《AC》系列”市场宣传的小仓康敬也只在系列 20 周年纪念的音乐特番后说了一句“我们不打算就这么让系列终结”。对于今天产品线愈发单一的 FS 社，也许在我们看不见的地方，依然有一些人在努力尝试着做些什么。不管怎么说，全新阵容打造的新作会是什么样子的，大家都没底——前提是能出的话。

机器人 ACG 文化在日本本土的衰退、游戏开发成本的上升、系列自身的门槛、革新空间的缩小、FS 社自身的人事与技术问题……这些都是焦急等待《AC》新作的玩家们不得不面对的严酷现实。

“《AC》系列”诞生于日本机器人 ACG 文化黄金期的末尾和日本家用机游戏的鼎盛期。作为一款略有门槛的机器人游戏，能够有较长的生命力，靠的是不停改变系统机制导致的用户换血。可以这么说，《AC》的每一部作品都在写实军武与幻想浪漫、硬派与轻度、单机与对战、留旧与引新中选取了不同的方向和立足点。造成这些改变的另一个原因则是制作人不断的离职与更换。从制作人的角度来说，系列可以粗暴地分为唐泽靖宜时代、佃健一郎时代、锅岛俊文时代。但因各个制作人实际的功劳到底在哪里外人很难得知，所以本文还是采取了 PS 时代 /PS2 时代 / 高清时代的分法。

从锅岛神话到宫崎神话，名为中小企业的诅咒





❶ 于《恶魔机甲》聚首的佃健一郎（左）和河森正治（右）。

❷ 锅岛俊文

说完了系列游戏的历史，文章末尾笔者想谈谈玩家社群的问题。针对近几年“不吹宫崎英高都不好意思谈 FS 社”的现象，我想给大家说一下发生在“《AC》系列”上的类似现象。

《AC》玩家的社群大致能分为 PvE、PvP 两拨人。由于 PS 初代三部作中社群对战热量异常之高，这导致后者在整个社群中占了非常大的话语权。在初代三部作结束后，大家都期盼着 2 代能随着平台更新会有着更好的体验，但结果是缺乏调整的《AC2》招致 PvP 玩家的大量恶评。《AC2AA》中，制作人从佃健一郎换成了锅岛俊文，《AC2AA》做出了极佳的平衡性调整。于是 PvP 玩家立马把锅岛俊文捧为了神话人物，并开始嘲讽佃健一郎。这个状况一直持续到 3 系结束。对 PvE 玩家来说，《AC3》本来就是系列销量最高、难度最适合新人、整体评价也很好的一作。但在 PvP 玩家掌控社群话语权的大环境下，佃健一郎依然背负了不少骂名。

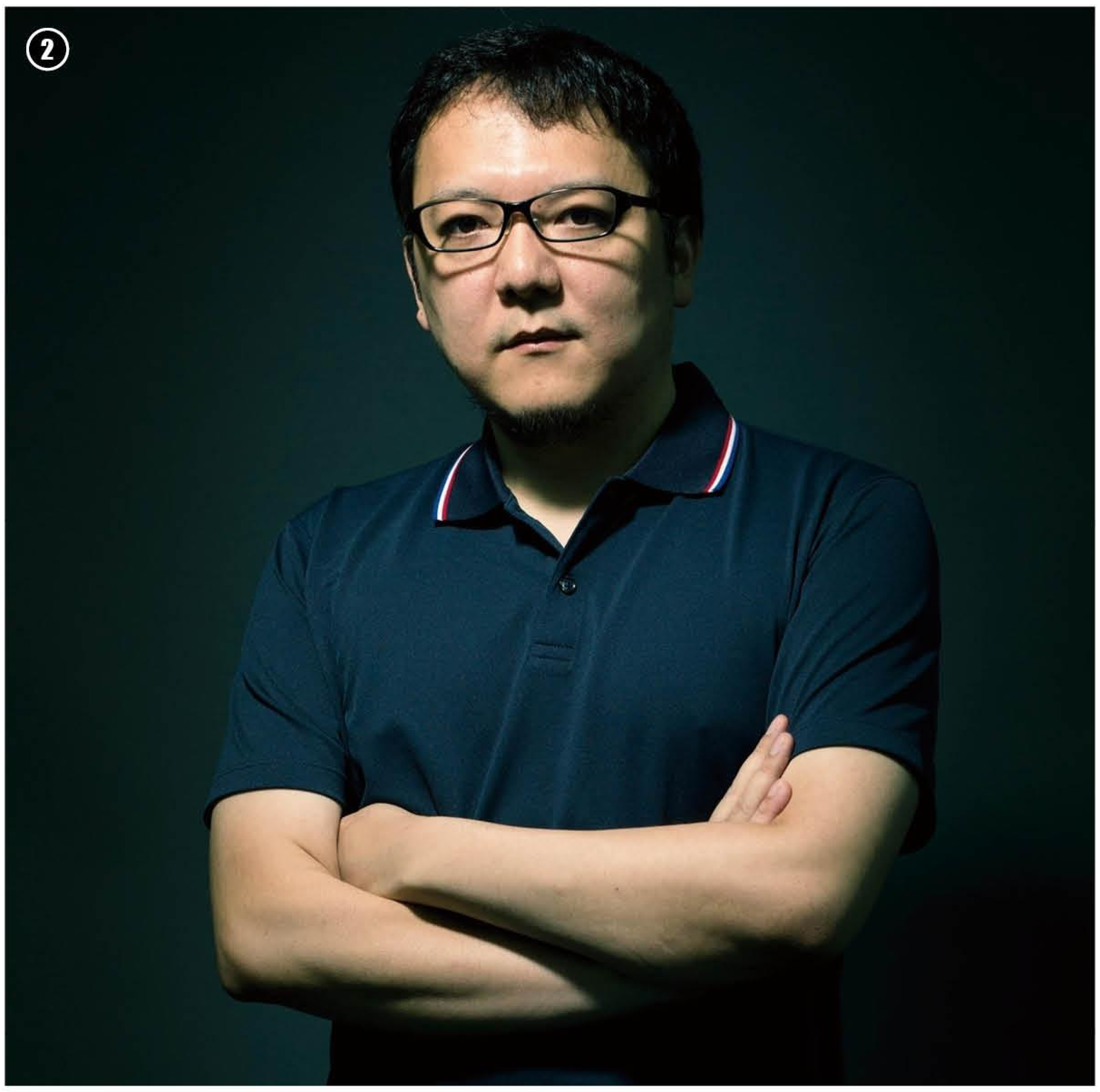
事情的转机出现在《ACNX》发售之前。一开始，《ACNX》的制作人仍由佃健一郎担当。佃健一郎当时也没有把 N 系作为系列后续，所以没有把标题定成《AC4》。这一版本的《ACNX》最终流产，只在 2003 年的 TGS 上有过一次演示片段，这被称为《佃 NX》。当时佃健一郎设想了众多激进的、突破传统的新机制。

比如，佃希望能设计一个对其他机体施展减速效果的躯体部件（相当于自身超加速），以及一个不用操作锁定框就能够强制锁定敌方的躯体部件；在 2003 年 TGS 的演示中，我们还能看到一次锁定、同时打 20 发的短期决战型微型导弹部件。可能是由于这些想法对当时 PvP 玩家掌控话语权的环境来说太过激进，或是其他原因，最终佃健一郎被撤下制作人一职，并由锅岛俊文接任。结果，缺乏调整的问题还是出现在锅岛俊文版的《ACNX》成品中。开个 Boost 加速都会把机体烧到热暴走实在令人匪夷所思。这下 PvE、PvP 玩家都不高兴了，维持了几年的“锅岛神话”一下崩溃。有意思的是，社群又开始重新评价起佃健一郎在单人任务上的设计是多么的好。

“《魂》系列”玩家是不是觉着这状况有些熟悉？让我们再来说说后续。

锅岛俊文继续担当制作人的《AC4》取消了热量系统，





❶ 神直利　❷ 仍被神坛眷顾的宫崎英高

取消了锁定框操作，将速度感提升了一个台阶。《ACfA》除了再次提速，还凭借各种漫天飞舞的微型导弹和酷炫的小岛粒子武器特效吸引了一大批新玩家（包括云玩家）。从某种意义上来说，佃健一郎当时的一些让 PvE 部分更有趣的激进想法都在 4 系中实现了。而佃健一郎参与的《恶魔机甲》中的分身系统，也可以视为《佃 NX》中流产的“超加速”系统的“转生”。与其说《恶魔机甲》是《AC》的精神续作，不如说是流产的《佃 NX》的“投胎作”。

4 系的成功让批判锅岛的声音暂时消失。再后来就是从机制到美术、机设风格全部翻新的《AC Ⅴ》的失利。当然，这时的制作组有了更多和玩家社群直接沟通的形式，并且



RAVEN'S MEETING 2013

FS 社也非常看重这种沟通。在 2013 年“《AC 系列》”的官方粉丝活动“RAVEN'S MEETING 2013”中，锅岛等人和玩家进行了交流，FreQuency 也出演了小型演奏 LIVE。在后续《FAMI 通》的专访中，锅岛承认了《AC Ⅴ》的失败，并表明不希望 V 系在这种“未完成”的状态下终结。所以《ACVD》中他们会以“从负出发”（比从零出发说得更谦逊）的心态来完善 V 系。事实上，他也做到了。《ACVD》的确解决了《AC Ⅴ》中的各方面问题，也算是没有给系列留下遗憾。

但当一年后 FS 社加入角川，神直利隐退，宫崎英高成为新社长，“《AC》系列”的命运到这里已经几乎明了。最后，锅岛退出了 FS 社。而在《LEFT ALIVE》发售并引发众多玩家的不满之后，批判锅岛的声音又冒了出来。

有人指责锅岛葬送了“《AC》系列”；还有人说他不光葬送了“《AC》系列”，甚至还跑过去把“《前线任务》系列”葬送了；还有人说他是一个只顾满足自己趣味的自私的人……但这些“指控”未免过于“墙倒众人推了”。

《LEFT ALIVE》中，锅岛的职位是 Director（游戏导演），外人根本无从得知他有多大的权力。一般意义上的 Director（游戏导演）做的都是世界观设计、演出、脚本之类的统筹工作。《LEFT ALIVE》问题之一，是前期宣传中对于“游戏到底怎么玩”的展示非常模糊——如果玩家

是抱着“机器人动作游戏”的心态去购买，结果玩到一个“数值调整很怪异的生存动作游戏”，不发火才是有问题。

而《LEFT ALIVE》更大的问题出在 Square Enix 吃到了《尼尔》的人设和音乐红利后，采取了低成本博大利的投机手段。明明预算有限，游戏没有充分调整，甚至打出了“锅岛 + 柳濑”的名号，但作品本身根本不是以机器人动作为主的游戏，最后还卖了一个所谓的“3A 大作”的高价。各方面的落差导致了《LEFT ALIVE》被安上了“平成最后的粪游戏”。但就算是有这些差评，游戏本身并不是完全没有可取之处：一些独立游戏制作者反而对本作的玩法设计给出了正面评价，虽然确实缺乏调整；故事上也有人给出了高评价，并且《LEFT ALIVE》还“预言”到了乌克兰的东西部纷争……

可惜锅岛个人再怎么努力，也无法挽救这种立项上就有问题的企划，而他自身也陷入了“败者螺旋”。这无关于能力，更多是时运问题。而对于“只为满足自己趣味”的指控则更加令人摸不着头脑——《AC》的起点完全是神直利喜欢的“《巫术》地下城 +3D 机器人动作”。应该说，FS 社从上到下就是一个满足自己趣味的典型日式中小企业。

商业游戏不是一个人就能制作出来的，也不可能存在没有缺点的游戏。20 世纪日本以中小企业为立国之本的典型例子正是游戏业。正因为不同公司、不同开发者的“个人趣味”，才使得日本游戏业界在上世纪是如此丰富多彩。也正因如此，日本的中小游戏企业和其玩家社群也非常热衷于各种“造神运动”。这不全是坏事，但这让游戏制作人承担了更大的风险。成，功劳全拿；败，责任全背。

高清时代之初，欧美公司以资金力、影视资源、图形技术碾压日本游戏业界。FS 社在 PS3 时期通过《恶魔之魂》打开欧美市场，并不是靠资金、影视资源、图形技术——他们只是一如既往地维持着个人趣味，并获得了欧美玩家的认可。再通过网络直播的起势、“云玩家”数量的增长，以及不断推出系列续作，一步步将热潮推回日本市场，并在国际市场上彻底打下自己的地盘。

在日本传统家用机厂商整体疲软的时下，资本只会以更大力度，运用手上的媒体和公众资源，推广 FS 社和进入“胜者螺旋”的“《魂》系列”。FS 社在 2014 年后加入角川旗下的起势，正是这么一个过程。《魂》和《AC》的区别点在于，在欧美机器人动作游戏实在是太过小众，而日本本土的机器人 ACG 文化也在衰退，这都是时运问题。

不管社群再怎么评论佃和锅岛的功过，或是指责宫崎英高与角川才是真正断送“《AC》系列”前途的人，这都无济于事。想想“《AC》系列”的“源动力”吧。如果是一个对机器人文化都提不起兴趣的制作人，不管他是谁，不管《AC》的正式续作以怎样的形式出现，《AC》都不会是我们熟悉的《AC》。虽然“《AC》系列”从 4 系与 V 系开始就已经偏离了神直利的原始趣味，但作品中那份对机器人文化的热爱、对于机械细节和军武要素的执念，都是值得热爱机器人文化、热爱“《AC》系列”的玩家们敬佩的。

FROM SOFTWARE



对于一个长期系列的创作者来说，确实需要时刻把“求变”放在心上；而玩家社群有时候对于“变与不变”的态度是非常模糊的，创作者也很难拿捏准。所以，我们才能在“《AC》系列”里看到如此多“反复横跳”的例子。在高清时代之前，游戏的开发成本对于 FS 社这种中小企业来说还算能够承受；而进入高清时代后，特别是现在“《魂》系列”在欧美市场如日中天的情况下，FS 社采取较为保守的姿态也是可以预想的。

应该说 FS 社从转型游戏开发至今，就不是一家以技术水平立足业界的公司。他擅长的，是靠趣味和想法以及做各种减法取胜。《艾尔登法环》采取了简单加法的方式制作的大地图并不能让所有人满意；各种被人调侃的 AI 问题背后也暴露出了 FS 社与工期抗争的迹象；一些强力战技缺乏调整被向下修正更是 FS 社的祖传技能。而增加战技与技能的总数，也陷入了和“《AC》系列”一样的境地——部件越来越多，调整越来越困难。

而玩家社群则是一如既往的，不会从历史经验中吸取到任何教训。当《恶魔之魂》和《黑暗之魂》成功时，功劳全是宫崎的；当《黑暗之魂 II》想要做出些改变但依然缺乏调整时，锅是谷村的；当后来大家得知《黑暗之魂 II》起初是涉谷做的，谷村接手烂摊子后又通过 DLC 平反了《黑暗之魂 II》口碑时，大家又开始捧谷村批涉谷；当《艾尔登法环》出现一些类似《黑暗之魂 II》的机制性问题（堆怪）时，大家一看制作阵里又有谷村，当年骂谷村的人又跑了出来。所以，就像“《AC》系列”一样，玩家社群同样是如此的“反复横跳”。

所以，从《艾尔登法环》中，我们也能窥见 FS 社与玩家社群的变与不变。我不清楚未来“《魂》系列”会是什么样子，FS 社还有无心力去挑战《只狼》这类在动作系统上有所突破的新内容；他们是否还记得自己曾制作过《忍者之刃》《合金之狼》这种充满幽默感的“蠢游戏”（不一定是垃圾，只是设定和演出上有着过于搞笑或清奇的地方）；亦或像《ACVD》那样，敢于把开发者用的 AI 编辑工具塞给玩家……这些都是 FS 社有过的特质和它被戏称为“变态企业”的原因。而对于玩家社群来说，造神运动一旦发起，则无法停止，创作者只有攀上“胜者螺旋”这一条路可走。

至于《AC》，其实它没有死透。在 CEDEC（计算机娱乐供应商协会开发者大会）2020 的第三天，FS 社研发部以《想研究游戏 AI ！没素材的话就让研发部拿老游戏改！》为主题进行了一次专题讲座。讲座内容简单来说，就是 FS 社研发部为了节省开支，将《ACVD》中的 AI 部分抽离出来，移植到 PC 上并成功制作了自家的 AI 沙盒以供研发部研究。看到“《AC》系列”以这样一种形式继续存活在 FS 社的研发部中，对笔者这位系列老粉来说，多少算是一种宽慰。

就写到这里。





赤色战神的重生

《洛克人Zero》20周年纪念回顾

文：叶减肥　编：水无月＆J　美编：咕噜

洛克人与横版游戏最后的辉煌期

横版卷轴动作游戏自 1985 年《超级马力欧兄弟》诞生以来，在相当长的一段时间内占据了主机游戏的绝对统治地位，但是随着 90 年代中后期 3D 游戏技术逐渐成熟，它就注定有一天会被历史的车轮挤到角落。

在 20 多年前，身处世纪之交时的 Capcom 显然也明白这一趋势，因此除了积极开发《生化危机》等新 3D 动作冒险游戏外，它把老牌横版动作游戏“《洛克人》系列”分出了多个子系列，分别在不同类型的领域内布局。

在稍早些的 20 世纪 90 年代末，《洛克人》这个 IP 已经分出了三个子系列 :《洛克人》（或者叫元祖系列）、《洛克人 X》和《洛克人 DASH》。最为经典的元祖系列和“《洛克人 X》系列”分别在 90 年代末从任天堂 SFC“跳槽”到索尼 PlayStation 和 SEGA Saturn 上，依靠更优秀的主机性能，从画面剧情音乐等方面让游戏体验大为改善，不过在玩法上并未进行大幅革新。而在 PS 上则推出了带有实验性质的全新子系列——两部“《洛克人 DASH》系列”作品。这两作大胆放弃了横版 2D 设计，将游戏类型变为 3D 动作角色扮演，并且为此设定了几乎独立的全新世界观。

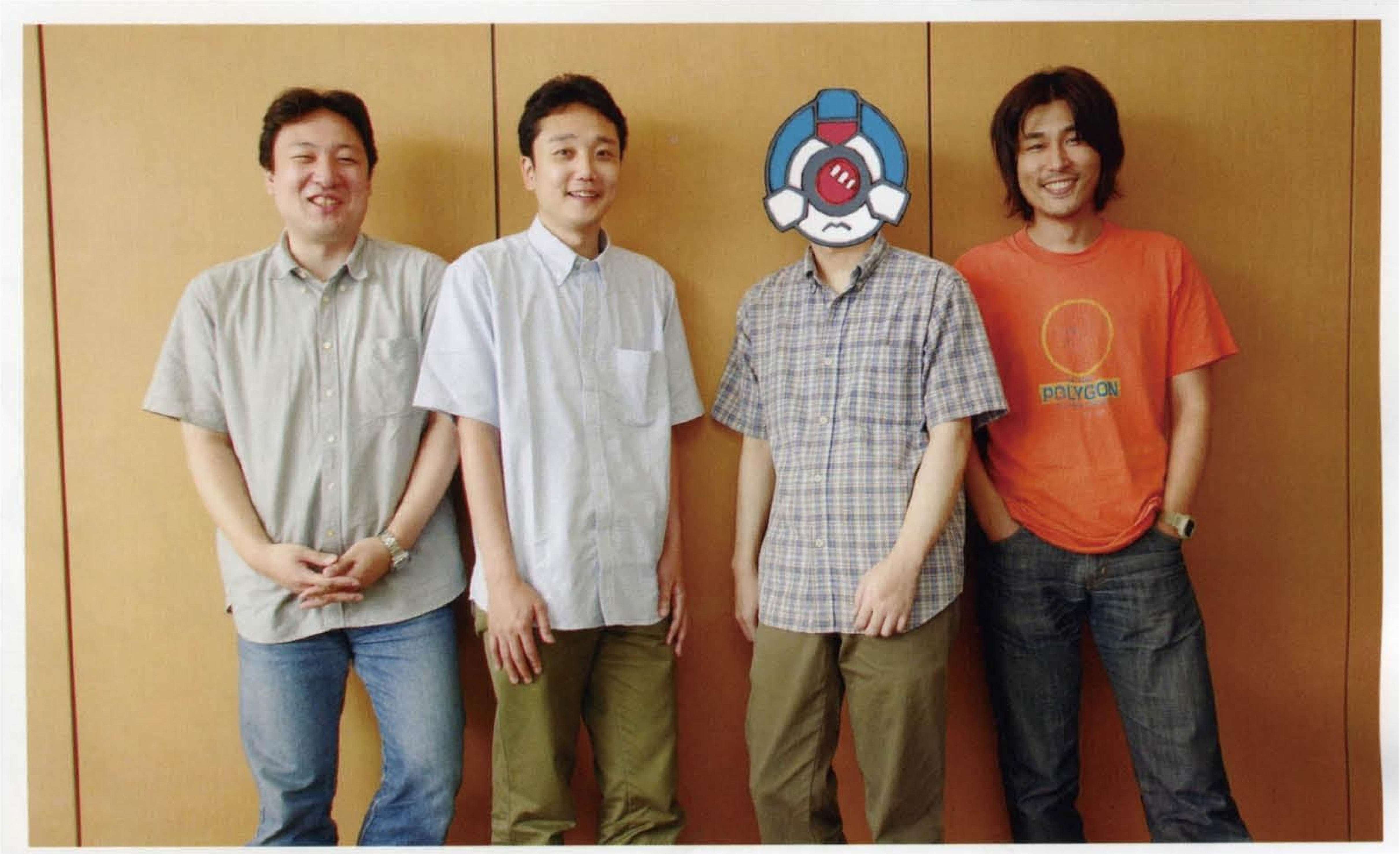
随着 2001 年任天堂新掌机 GBA 的发售，Capcom 决定进军这一必将大卖的掌机平台，于是“《洛克人》系列”又顺势推出了两个新的子系列。其中之一是类型为 RPG 的“《洛克人 EXE》系列”，它采用了独树一帜的结合了即时战斗和回合制卡牌要素的战斗模式，而且在商业运营上模仿了《宝可梦》的营销策略，即“游戏 + 儿童向动画 + 玩具周边”多管齐下的商业模式。虽然就结果而言不及《宝可梦》吸金，但它确实成为了商业成绩最好的《洛克人》子系列。

而最后一个，就是本文的主角——发售于 GBA 掌机，对传统横版《洛克人》做了一系列适应掌机玩法修改的“正统续作”——“《洛克人 Zero》系列”。2002 年 4 月 26 日，系列第一作《洛克人 Zero》正式发售。

就在世纪之交的几年里，由于 Capcom 自身的业务扩展和战略上对“《洛克人》系列”的重视，《洛克人》的几个子系列几乎都在同时期推出新作，而且每个子系列新作间隔时间只有一到两年。对于系列粉丝而言，这可以说是一段梦幻般的时光。

开发商Inti Creates介绍

这部味道纯正的“正统续作”的开发者并不是 Capcom 本社，而是 Inti Creates。虽说是独立的公司，但 Inti Creates 与 Capcom 有着相当紧密的关系。20 世纪 90 年代前期 Capcom 有一段快速扩展的时期，社内的开发组反复解散重组。此时，以会津卓也为首的几位员工希望有稳定的开发团队和工作环境，于是商量好集体辞职，另立门户——这就是 1996 年成立的 Inti Creates，会津卓也担任社长。早期的 Inti Creates 尝试制作 3D 游戏，却屡屡碰壁。作为一家新生的小型游戏开发商无法继续承担失败的风险，于是改为主攻员工更熟悉的 2D 横版动作游戏。当时社内许多员工都参加过 Capcom 在 SFC 和 PS 平台上推出的《洛克人》作品的开发，于是 Inti Creates 在 2000 年联系上老东家 Capcom，为其在即将发售的任天堂掌机 GBA 上开发传统的横版《洛克人》作品，也就是后来的“《洛克人 Zero》系列”。



开发人员合影，从左往右分别是 Inti Creates 社长会津卓也、“《洛克人 Zero》系列”监督伊藤良太、负责系列人设的中山彻和负责系列美工的本田东。

故事背景

系列的故事背景被设置在“《洛克人 X》系列”的 100 年后，即23世纪。在这百年间世界上发生了相当多的事情，其中影响最深远的是“精灵战争”。一种名叫“电子精灵”的、可脱离实体存在的 AI 被研发出来，它最初被应用在治愈因病毒感染而对人类充满攻击性的“非正规品”机器人上。凭借着电子精灵的力量，X 与 Zero 杜绝了常驻反派“西格玛”复活的可能，并且遏制了非正规品机器人的扩散，实现了人与机器人之间的和平。双方齐心协力在战争废墟上建立了一个名叫“新阿卡迪亚”的国家。阿卡迪亚这个地名在古希腊有“避难所、世外桃源”的寓意。X 因为长久以来维持和平的努力与极高的声望而被人类和机器人双方认可，成为了新阿卡迪亚的领袖。

然而和平的时光并不长久，邪恶科学家拜鲁（也有译为威尔）博士偷盗并改写了最强大的电子精灵——精灵之母的代码，把它从治愈机器人的精灵之母变成了污染机器人的黑暗精灵，还指使自己的手下 Omega 强占了 Zero 原本的身体，以此发动新的战争。

这场战争旷日持久，最后 X 和 Zero 付出了极大的代价才取得惨胜，半数以上的人类和绝大多数机器人都死在战争中。最终 X 不得不用自己的身体来“封印”黑暗精灵，由此变成失去身体的电子精灵；Zero 也元气大伤，不得不进行长时间的休眠；罪魁祸首拜鲁却靠着暗中操控法官只被判处流放，留下了巨大的隐患。

多年以后，新阿卡迪亚高层决定将 X 的高声望作为政治资产套现，于是请天才少女科学家雪儿开发了 Copy-X，但由于高层的私心，Copy-X 的 AI 被设置成优先考虑人类利益。后来新阿卡迪亚爆发能源危机，脑子缺根弦的 Copy-X 下令大规模销毁机器人来为人类“节能”，引发了机器人的强烈反抗。雪儿也因为自认为对 Copy-X 的暴政负有责任而加入机器人反抗军。但由于实力悬殊，反抗军在政府军的围剿下节节败退。情急之下，雪儿决定去古代实验室遗址，尝试唤醒沉睡百年的 Zero，并说服他为反抗军而战。接下来，就是《洛克人 Zero》的开场了。

《洛克人 Zero》的世界观可以说是全系列最为黑暗绝望的，而且强调了人类与机器人的阶级矛盾是战争的根源，立意也更加深刻，剧情处理比起《洛克人 X》中把机器人反叛“甩锅”给病毒高明得多。为了避免与“《洛克人 X》系列”故事内容撞车，人类和机器人的立场对调，机器人是弱势和被压迫的一方，证明了主角是为弱者而战而非偏袒某一方，也给后来双方为共同敌人团结在一起铺垫。

《洛克人 Zero》历代作品的剧情也继承了黑暗的基调，为玩家创作出了非常经典的悲剧故事——尤其是三代和四代的结局让无数玩家意难平，多年来玩家群体创作了大量同人文和图，尝试为他们的英雄改写一个更好的结局，这也是剧情打动人心的证明。

主角人设的变化与争议



Zero 是威利博士生前最后的作品，原本该与莱特博士最后的作品 X 为敌的他，因为造化弄人成为 X 亲密的战友。在《洛克人 X》的剧情中，X 与 Zero 同属对抗与人类为敌的“非正规品”机器人的“反乱猎人”部队，X 为第 17 部队队长，Zero 则为 0 号特种部队队长（游戏中除了《洛克人 X3》Zero 的队副作为 BOSS 出场外这俩部队再无其他角色出现）。在《洛克人 X》初代剧情发生前，X 因为过于“圣母”只获得 B 级评价，而 Zero 则以高超的战斗力和行事果断获得 S 级评价。但随着 X 的不断成长，两人的实力日趋接近。《洛克人 X3》里 Zero 首次成为可操作角色，从《洛克人 X4》直到最后一部《洛克人 X8》，Zero 一直是与 X 平起平坐的第二主角，以红色为主色调和近战为主的战斗方式与 X 做出了明显区分。

哪怕是在以 X 为主角的作品中，由于制作组和玩家的偏爱，Zero 的人气也略胜 X 一筹。从故事设定上看，全力状态下的 Zero 始终与装备了终极装甲的 X 并列为《洛克人 X》《洛克人 Zero》两个系列的战斗力天花板，只不过发现 Zero 的凯恩博士忌惮这股过于强大的力量，把 Zero 限制到只能发挥 30% 的实力，也就是玩家所能操控的 Zero 的实力水平。这两个系列中最具氛围的 BOSS 战分别是《洛克人 X5》的 X 对战觉醒 Zero、Zero 对战终极装甲 X，以及《洛克人 Zero3》的 Zero 对战 Omega Zero。由于剧情上都是宿命对决，所以紧张的气氛与 BOSS 的压迫感渲染得十分到位，不得不说是制作组对 Zero 的偏爱所致。剧情上，《洛克人 X4》中 Zero 的剧情是与爱丽丝的生死恋，而 X 的剧情是被内鬼背刺，实在是偏心眼了。到了《洛克人 X7》，X 甚至被冷落到变成隐藏角色，真不知道哪边才是《洛克人 Zero》。对玩家而言，Zero 以光剑劈砍近战为主的战斗方式观赏度高与输出兼备；性格上，杀伐果断的 Zero 也更受欢迎。

现在带着回忆光环回顾“《洛克人 Zero》系列”的玩家往往会忽略了“新版”Zero 人设曾经引起的巨大争议。新旧两版人设差异非常大，相比起列出两者的区别，盘点两者一只手就能数过来的共同点反倒更加容易。人设的共同元素有：主色调为红色；发型为金色单马尾；头上有蓝色三角形水晶；标志性武器为光剑。即使是继承自旧版的部分也做出了很大修改，比如红色的主色调在 GBA 屏幕上显示起来偏粉，身体黑色部位更多，光剑从类似《星球大战》的“光剑”造型变成了类似艾比安高达的三角形。

关于两版人设差别的最大争议，是新版人设看起来太纤细，和主角的硬汉形象严重不符。旧版人设的 Zero 看起来像是穿了一身护甲，而新版 Zero 就是黑色紧身衣套上红马甲和白三角裤衩，即使立绘强调了身上的“肌肉”线条，但还是和强壮不沾边。在当时的玩家看来，这一人设变化就好比经典影视作品重拍，主演却从壮汉换成了小鲜肉。更何况，哪怕是旧版人设也因为一头飘逸的金色长发和胸口俩绿灯而常被粉丝玩梗，新版的一头金发比女主角雪儿的秀发还要飘逸。而且，类似的体型和服装风格被

不分男女地应用在几乎所有重要人形角色上，只有《洛克人 Zero4》的克拉夫特（也译为卡夫通）逃过一劫。

不过，制作组让玩家对新人设满意的方式不是修改人设迎合玩家，而是用实力说话，以四部质量上乘的作品让玩家忘记这些槽点，把自己设计的 Zero 抬高到与旧版平起平坐的地位。

除了外观，Zero 的角色性格也做出了不少调整。SFC 时代的《洛克人 X》由于台词文本有限，游戏内对 Zero 的性格描写不多。但在 PS 平台首作《洛克人 X4》中，Capcom 借着机能提升往游戏里塞了大量动画过场，塑造了他铁血柔情的硬汉形象。而到了《洛克人 Zero》中，开发组借着休眠 100 年丢失记忆的剧情背景，重塑了 Zero 的性格，把他变成了人狠话不多的猛男。他对感情的表达也变得更加克制，在《洛克人 X4》半部作品就经历了一场虐恋的他，到了《洛克人 Zero》四部作品里和女主角雪儿几乎没有感情戏。不过新的角色性格并没有偏离总体的角色塑造方向，因此也被玩家接受了。



《洛克人 X4》到《洛克人 X6》的 Zero 造型。

四大天王与BOSS设计

支撑“《洛克人》系列”内容主干的，是 8 个可自由选择的游戏关卡。在这些关卡的关底和 BOSS RUSH 环节出现的 BOSS，被玩家习惯性统称为八大 BOSS。即使后来游戏机制发生变化，玩家们也依旧沿用了这一称呼。而八大 BOSS 的设计自有一套规律。元祖《洛克人》的 BOSS 都是添加了各种设计元素但总体上还能算人形的机器人，其名字也往往以“-man”结尾，中文一般翻译为“XX 人”，比如《洛克人 2》的空气人；而“《洛克人 X》系列”的 BOSS 往往以自然界中的生物，尤其是动物为原型，命名方式是“属性 + 生物名”，比如《洛克人 X》中的寒冰企鹅。

而《洛克人 Zero》的八大 BOSS（本文按“四大天王 + 四大兽型 BOSS”来算）造型设计则有两个典型特色：一是人形兽形各占一半，二是多以神话传说为灵感来源。虽说灵感来自神话人物，《洛克人 Zero》的 BOSS 形象与其原型的关系并不大，不同于“《战神》系列”那样经过相对严格考据的二次创作。

除此之外，BOSS 的角色塑造更加丰满。元祖《洛克人》的 BOSS 性格比较贴近儿童向动画，基本上非黑即白——威利博士就是要报复社会，哪怕给洛克人磕了无数次头还是不知悔改，偶尔当回好人也是装的，背后还有更大的阴谋。“《洛克人 X》系列”则习惯性“甩锅”给病毒，西格玛感染了一次病毒就彻底黑化，从不干好事。而“《洛克人 Zero》系列”的 BOSS，尤其是四大天王和 Copy-X，都不代表彻底的邪恶，从剧情中能看出他们心里的矛盾和挣扎，相比前两个系列有了重大的突破。

让我们先从最为经典的“四大天王”说起吧。《洛克人 Zero》中的四大天王是四个利用洛克人 X 的“DNA”设计的、怀着改善环境的美好目标制造出来的高性能人形机器人。但他们却成为了 Copy-X 政权邪恶高层的一员，为了人类的利益镇压机器人，变成了玩家需要打倒的反派。再后来，他们四人中有三个走上了为和平共存而战斗的道路。虽然现在听起来还是略显俗套，但比起元祖“《洛克人》系列”和“《洛克人 X》系列”中的大部分反派，他们的人设更加饱满立体。

贤将 赫尔比亚

赫尔比亚（Harpuia）的名字取自古希腊传说中的鹰身女妖（Harpies），从他身上体现出的要素只有长翅膀会飞和操控风元素两点，但他在二代中的第二形态确实符合人头鹰身的特点。

贤将是新阿卡迪亚军的烈空军团（空军）的指挥官，也是四天王中地位最高的。他在最初虽然是作为反派 BOSS 登场，但其实生性正直，而这一性格一方面使他对自己的职责有所怀疑，另一方面也导致他不愿背叛自己的上司，使其内心十分矛盾。

在与主角 Zero 交战之后，他事实上已经开始动摇。后来他尊敬的领袖 Copy-X 被击败，他成为了代理行政长官，失去束缚的他开始探索与反抗军合作的道路，从此他从“反派里可以争取的人”变成了“放不下‘敌人’架子的自己人”——如果不是拜鲁横插一脚，和平已经实现了。在《洛克人 Zero3》里，他宁愿与原本所处的阵营为敌，也要贯彻自己的正义，变成了非常可靠的战友。或许是“DNA”的作用，他的性格在四天王里是最接近 X 的，而他做出的选择也不愧“贤将”之名。

赫尔比亚设定上是为了操控天气而制造的，因此他在游戏中也被设计为以风和雷电为主要攻击方式，而且具有飞行能力。除此之外，他还配备了一对与 Z 光剑颇为相似的音速刃，以双剑近战，中远程则依靠剑气和浮游炮攻击，还可以制造雷电。虽然看起来很酷炫，但他在游戏中的实力却和设定严重不符。一般来说会飞的 BOSS 都不好对付，然而《洛克人 Zero》初代的贤将是例外。由于在飞行时稍受攻击就会被击落，他几乎成了该作最弱 BOSS，直到《洛克人 Zero2》对他进行加强还新增第二形态，才把面子找了回来。



斗将 法布尼尔



法布尼尔的名字来源于北欧神话中由矮人化身为龙的法夫纳，可两者除了名字之外几乎没有关联——硬要说的话，法布尼尔和恶龙一样会喷火。斗将是尘炎军团（陆军）的指挥官。而正如他的称号一样，他是一个好斗的猛将型角色，或者说是肌肉指挥脑子的笨蛋。因此，他一开始并没有像贤将那样反思自己的行为是否正义，后来能和 Zero 互相理解也只是出于对其力量的认可。

法布尼尔所对应的元素是火与土，而他的攻击方式也是以远距离射击火焰和沿着地面发出冲击波为主。他的两把武器分别叫索多玛和蛾摩拉，名字来自圣经中被上帝毁灭的两座城市。不过他似乎继承了“《洛克人》系列”的传统——只能沿着水平方向射击，结果在《洛克人 Zero3》开头对弱点在头部的 Omega 无计可施，只能说不愧是 X 的衍生型啊。

妖将 蕾薇亚丹



蕾薇亚丹的名字来自圣经中的大海怪利维坦，给女孩子取这么个名字实在是埋汰了，更何况两者唯一的共同点恐怕只有都在海里游这一点。妖将是冥海军团，也就是海军的领袖。她并不喜欢战斗，不仅在被 Zero 首次击败后毫无心理负担地撤退，而且在最终决战前 Copy-X 让四天王（当时只剩三个）别妨碍自己和 Zero 单挑时，她是唯一一个不发表反对意见的。对此玩家有着各种解读，有认为她不好争斗的，也有认为她不擅长陆战的，不过最被广泛接受、也是最被过度解读的，是她对 Zero 有好感。然而即使是正牌女主角雪儿，也几乎没有和 Zero 的感情戏，哪轮得到她呢？不过这并不妨碍玩家脑补她和男女主角之间的三角关系，并以此进行恋爱喜剧的二次创作，谁叫这个系列女性角色太少了呢。

蕾薇亚丹设计初衷是用于改善海洋的环境，她代表的元素是冰与水，而她的战斗方式也是一边在水中自由游动，一边如同场地魔法般制造大量冰雪用于攻击。



隐将 幻影

幻影是四天王中唯一没有神话原型的，其中文名来自“Phantom”的意译，和他的兄弟姐妹比起来，这个名字实在是有点土。他掌控着负责扫荡反抗军的特种作战部队——斩影军团。他性格最大的特点是冷血和对 Copy-X 无条件的忠诚，不仅在执行残忍的扫荡行动时毫不手软，甚至在 BOSS RUSH 中被 Zero 第二次击败后还自爆试图与 Zero 同归于尽。当然了，他的自爆不仅没能拖住 Zero 前进的步伐，还让四天王从此三缺一。

幻影是典型的忍者形象，他的主要武器是苦无和手里剑，并且精通影分身、替身术等经典忍者技能。他的所有攻击都不带属性效果，是物理攻击的代表。由于他“英年早逝”，在《洛克人 Zero2》中完全没有他的戏份，其他三天王都有了拉风的第二形态，可他的第二形态只存在于设定集里。在《洛克人 Zero3》中他作为隐藏 BOSS 回归，失去肉体成为电子数据的他出现在电子空间深处的角落里，身为隐藏 BOSS 难度甚至高于最终 BOSS，可以说相当有牌面。

Copy-X

在游戏开发前，Inti Creates 的副社长津田祥寿曾经半开玩笑地向“洛克人之父”稻船敬二询问，能不能把洛克人 X 作为最终 BOSS，没想到稻船非常爽快地答应了。只是考虑到当时“《洛克人 X》系列”仍然在推出新作，把人气主角黑化成大反派这种《虐杀原形 2》式的操作过于危险，才改成 X 的“山寨货”Copy-X。

事实上，这早已不是第一次“X”与“Zero”的决战。X 和 Zero 分别作为莱特博士和威利博士的遗作，本身就带有强烈的宿敌意味——《洛克人 X2》就有 X 与被反派操控的 Zero 交战的分支路线；《洛克人 X5》更是给两位主角安排了一次堪称战斗力天花板之间的宿命对决；《洛克人 X6》的主线中玩家也需要操控 X 打败病毒拟态的 Zero。而这次由于双方的人设都是完全重做，对这场 BOSS 战设计的束缚就更少了。

新阿卡迪亚在 X 当政时期，人类与半机器人和平共处，国家富强，X 在人类和机器人双方都有极高的声望，这也正是 Copy-X 被制造出来的原因。正因如此，Copy-X 在一开始就背负了民众的极高期望，他也急于证明自己是像 X 一样的英雄领袖，这造成了他强烈的自负性格和完美主义倾向。

另一方面，新阿卡迪亚的人类利益集团为了一己私利，把他设计成优先考虑人类的利益，这使得他对机器人同胞毫无怜悯心，大幅加重了他性格的扭曲程度。其结果是，Copy-X 变成了残忍且刚愎自用的昏君暴君，与 X 背道而驰。在能源危机到来时，他决定为了保障人类的利益，大量销毁半机器人。在《洛克人 Zero3》中，他被系列最大反派拜鲁博士复活。为了方便控制他，拜鲁不光改写了他的 AI，把他变成了说话结巴的傻子，甚至还在他体内安装了自爆装置，借着他的自爆当上了战时领袖，变成了纯粹的工具人。讽刺的是，直到他生命中的最后时刻他才见到真正的 X 一面，可他的自爆程序已经启动，一切都太迟了。

Copy-X 与真正的 X 区别的首要元素，是那对血红色的眼睛，后来占据 Zero 原本身体的 Omega Zero 也是这么和真正的 Zero 区分开来的。他一共有三个形态，分别是非战斗形态、第一战斗形态和第二战斗形态。非战斗形态基本上可以看作原版 X 人设按照“《洛克人 Zero》系列”风格修改的结果。第一战斗形态大量使用了白色镶金边的类似天使翅膀的装饰，整体显现出天使般的神圣风格。这一形态下他能使用三种不同的属性，并且在改变属性时身体的主体部分也会变成和对应属性的四天王相同的颜色，就像真正的“洛克人”一样，同时也表明他是比四天王更高一级的存在，是极少数与主角有相同的属性变化能力的 BOSS 之一。除了远程平射之外，Copy-X 也能悬停在空中斜向下射击，或者以冲刺的方式进行近战攻击，作为 BOSS 攻击方式比作为主角的 X 更丰富。第二形态则是失去了躯干，长出三对大型天使翅膀，整体造型参考了基督教的炽天使。Copy-X 整体上大量使用了基督教中天使的元素，既和真正的 X 做区分，也与其自身恶劣的性格形成鲜明反差。

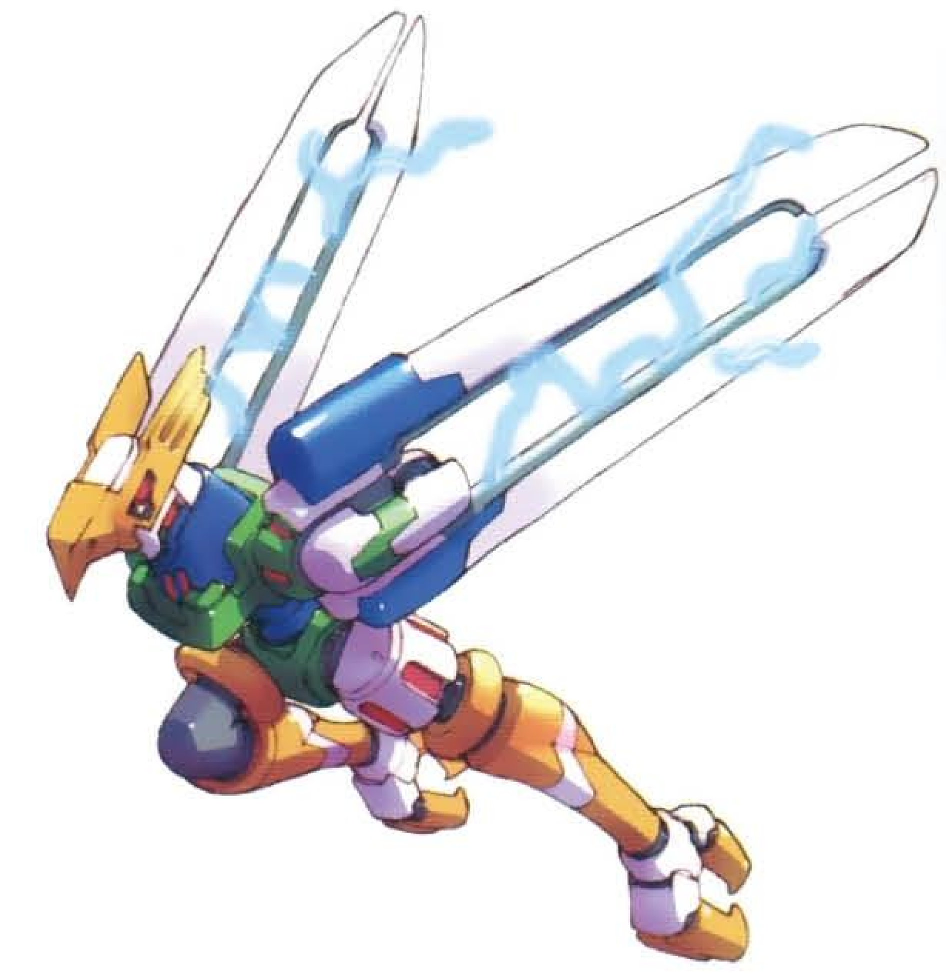


其他兽型BOSS



八大 BOSS 之一的阿努比斯·涅库罗曼瑟斯三世是法布尼尔的部下。阿努比斯是埃及神话中的死神，而涅库罗曼瑟斯即“Necromancess”，意为死灵法术。它大概是游戏中与神话中的原型关系最接近的 BOSS，战场在沙漠，利用沙子攻击，而且能召唤神似木乃伊的“丧尸”杂兵。

八大 BOSS 之一的阿兹特克猎鹰。它在第二关出场，负责处决反抗军，同时也是贤将的坐骑。从名字也可以看出，它的形象来源自南美洲阿兹特克神话。它和主人一样操控雷电，以中远距离射击雷电箭为主。它出场较早，和它的 BOSS 战也有时间限制，算是制作组对新人玩家的惊喜。



八大 BOSS 之一的冰雪雄鹿。它是《洛克人 Zero》中少数与神话无关的 BOSS 之一，命名方式和“《洛克人 X》系列”一样。它和上司妖将一样，以冷气和冰块为攻击方式，不过战场是在陆地上。



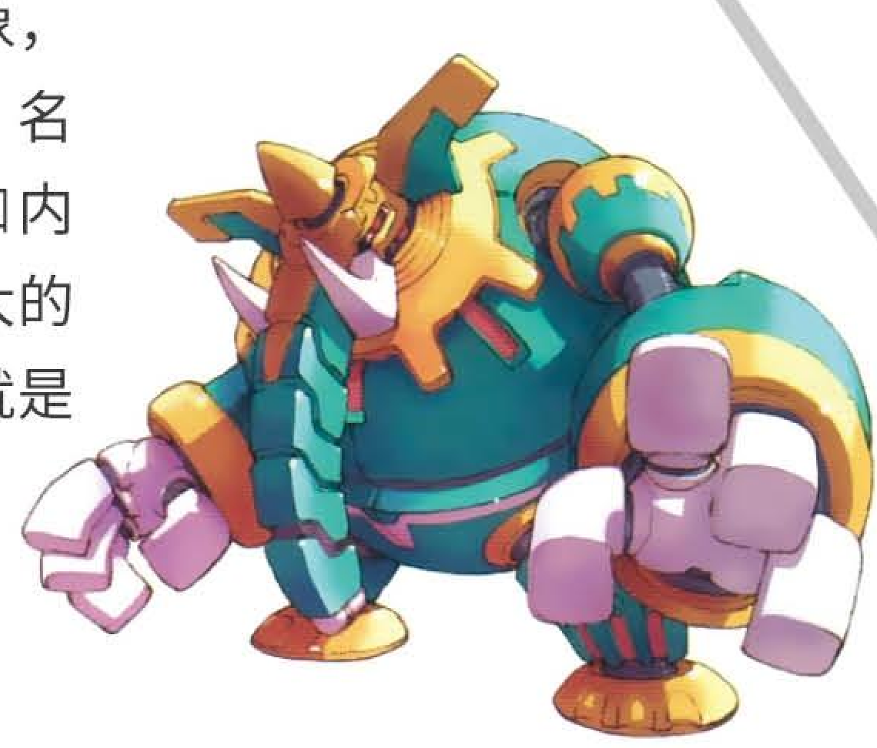
最终关 BOSS 之一的赫拉克罗斯·安卡斯，其名字前半段来自希腊神话的大力神，后半段则是来自昆虫长戟大兜虫，因此也被意译为安锚大兜虫。它是贤将的部下，擅长使用雷电和高速飞行突击，比它的上司难对付。它还有一个弟弟叫克瓦加斯特·安卡斯，在《洛克人 Zero2》登场，兄弟俩合力夹击 Zero，他们致敬了《洛克人 X》与《洛克人 X3》登场的回力甲虫和重力甲虫兄弟。



在剧情后期突袭反抗军基地的流程 BOSS 哈努曼西恩，其名字分为两部分，前半部分“Hanuma”来自印度神话中的神猴哈努曼，被部分学者认为是孙悟空的原型，后半部分“Machine”即机械。它是隐将手下的大将，在剧情中出场也是率领特种部队突袭，很符合领导的作战风格。从它头上的金箍以及使用能伸长的棍子和制造小猴子分身的战斗方式来看，它更多参考了孙悟空。



八大 BOSS 之一的雄壮巨象，英文名“Maha Ganeshariff”，名称后半来自印度教的象头神伽内什。它是妖将部下，擅长把庞大的身躯化身为球体高速冲撞，也就是肉弹冲击。



这些兽型 BOSS 的战斗方式和作战风格，乃至人物性格都与领导自己的四天王紧密相关，让整体剧情的设计非常合理，这也是《洛克人 Zero》在 BOSS 设计上的一大进步。

杂兵设计

除了BOSS设计上的巨大进步外，《洛克人Zero》还设计了全系列最为经典的杂兵之一——潘提恩系列。他们的名字来源于古罗马的万神殿（Pantheon）。这些杂兵实际上可以算是Copy-X的量产型，眼睛是如同扎古般的红色独眼。这些杂兵拥有惊人的扩展性，在人形身躯的基础上通过替换部分零件甚至全身，可以实现各种不同的攻击方式：游戏中最为常见的两种，是右臂手炮的远程型和右臂电棍的近战型；在远程型的基础上添加飞行背包则变成飞行型，近战也可以通过替换攻防一体的“麒麟臂”得到进一步强化……后续作品中也出现了使用大炮、流星锤、拳套等作为武器的新形态，甚至还有“Cosplay”八大BOSS的杂兵。其中的少数佼佼者成为了中BOSS，甚至大BOSS。比如袭击火车的关卡中，BOSS火车的控制核心就带着个杂兵脑袋；倒数第二关的BOSS彩虹恶魔也是在杂兵脑袋外面包裹着液体金属的粘液怪。

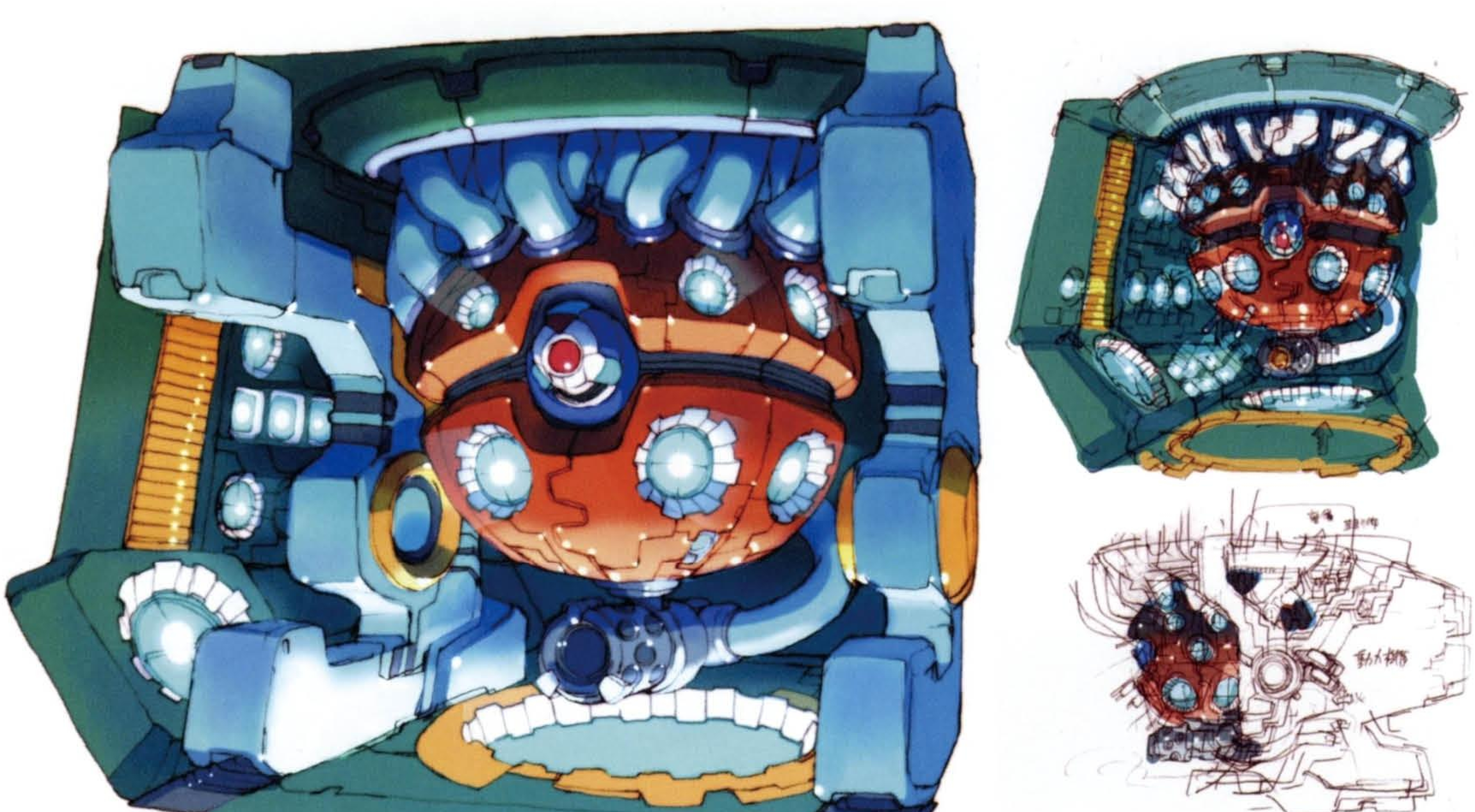
负责“《洛克人Zero》系列”美术设定的中山彻在访谈中，把杂兵头作为虚拟形象亮相，看起来是有作为系列吉祥物的潜力。只可惜，由于剧情设定，在《洛克人Zero4》时，拜鲁博士篡位后为了消除X和Copy-X的影响，废弃了这一长得就带有政治意味的杂兵。另外由于Capcom在游戏周边贩卖上并不开窍，所以“《洛克人》系列”很少有主角以外的角色被做成玩具模型，真可惜了这种非常适合出模型的杂兵。



杂兵大家族



致敬了经典黄泥怪的彩虹恶魔



长着杂兵脑袋的列车核心

关卡与地图设计的创新

本作的关卡设计做出了巨大调整。以往洛克人的关卡往往是线性的——不停打小怪，解决小 BOSS，再打小怪，最后到关底解决大 BOSS。虽然有少数隐藏房间，个别关卡还有分支路线或近路可选，但总体上还是一条路走到底。而《洛克人 Zero》把关卡变成一个个“任务”，使得流程设计的自由度大幅提高。

本作中 Zero 所接受的任务目标往往不是击杀某一敌人或者 BOSS，而是有拯救人质、获取数据、拆除炸弹等多种多样的形式。因此，BOSS 的出场不一定是在关卡的结尾，也可以在开场和中段：

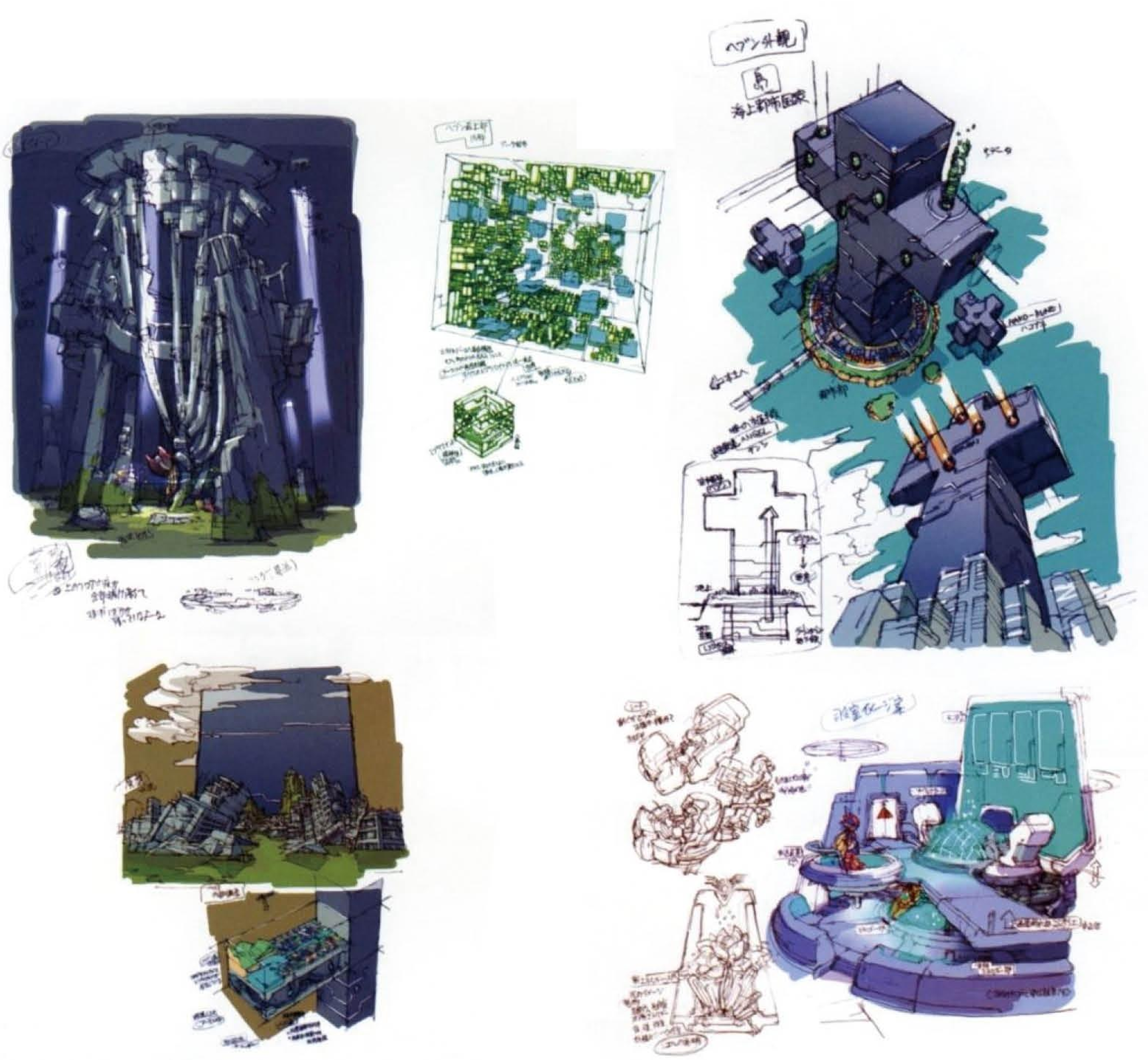
比如某一解救人质的任务里，玩家要先一路杀到 BOSS 前，打败 BOSS 解救人质，再护送人质原路返回。由于人质走路一瘸一拐而且毫无反抗能力，玩家得一边清小怪一边等人质慢慢挪，按现在的说法很让人“血压升高”和“坐牢”。

另一任务里，反派派出一台大型工程机械企图一路推平反抗军基地。玩家从任务一开始就得对着 BOSS 拼命输出，BOSS 的行动也会对地形造成永久性影响。

另外，部分关卡的流程因为剧情需要很应景地加上了时间限制，比如拆炸弹、停下疾驰中的列车等。虽然其中有个别任务比较折腾人，但这种创新还是相当值得肯定的。遗憾的是，“《洛克人 X》系列”每部都有的驾驶机甲的关卡没有保留下来。有趣的是，在本作中，进入任务后放弃任务就会直接跳过任务而非重新选择，导致本作一半以上的流程都可以跳过。不限制流程的速通基本上都会利用这一点。

更加突破传统的是，本作中除了初始和最终关卡外，大部分地图都是连接在一起的，是系列中极少数采用了“银河城”式地图设计的作品。本作的反抗军基地也告别了系列以往的界面设定，变成了一个完整可互动的地图。这使玩家在主线之外依然可以探索已经解锁的部分，搜集隐藏要素和刷怪。

但总体来说，由于主线流程还是以任务选关为主，与真正的银河城游戏完全不同，地图设计也没有达到《密特罗德》和《恶魔城》的水平。另外，几乎每个区域都会在两个任务中重复出现，单个关卡的流程相比其他系列作品偏短。而后，系列的后续作品基本上都回归了传统的选关和线性关卡模式。



出自官方设定集的关卡概念草图

战斗系统大刀阔斧的革新

本作的战斗系统也做出了重大调整。虽然在“《洛克人X》系列”中 Zero 就已经出场，而且设定上 Zero 的 Z 破坏炮比未装备强化装甲的 X 破坏炮要强，但自从《洛克人X4》中 Zero 成为和 X 平起平坐的第二主角之后，就转变成了纯近战型角色——远距离攻击不是没有，就是被削弱到只能站桩低速射击。Zero 在“《洛克人 Zero》系列”再次成为了唯一主角，一个人掌握所有攻击方式，作为代价，原本强力的 Z 光剑稍作削弱。在本作中，Zero 随剧情推进可以使用 4 种武器：

首先获得的是手枪。这把枪从设定上只是反抗军一般战斗人员使用的手枪，是雪儿战友的遗物。开始时，手枪只能三连射豆豆弹，在获得 Z 光剑后把光剑当弹匣实现蓄力，随着熟练度提升最多可以四连射和二段蓄力。总体上说，使用方法基本是洛克人 X 的 X 破坏炮翻版。

第二把武器是由电子精灵化的 X 亲手送来的百年老剑 Z 光剑。硬要考证的话，这把剑最早是《洛克人 X》初代最终 BOSS 西格玛的配剑，后来在 X 和 Zero 间反复转手。光剑最初只能站桩二连斩，在熟练度提升后可以三连斩、跳跃回旋斩和蓄力，稍稍遗憾的是本作里没有 EX 技能的设计。

第三把武器是三节枪，是可三段伸长和向八个方向突刺的长杆武器。虽然输出比光剑低，攻击范围窄，但可选的攻击角度多，距离长，在对付成堆敌人时很实用。最初只能一段突刺，满熟练度可以三段突刺和蓄力，蓄力效果则是像孙悟空抡金箍棒一样旋转。

第四个是回旋盾，在使用时能挡住正前方的子弹，蓄力满后能当作回旋镖抛出。虽说名字里带盾，但它能挡住的攻击种类非常有限，基本上只能挡小怪的豆豆弹。虽说名不副实，但这武器能造成不少良性 BUG。

游戏中 Zero 可以同时装备两种武器，玩家以此实现多样化的战术组合。

另外，“《洛克人 Zero》系列”对属性克制进行了大幅简化。在元祖“《洛克人》系列”和“《洛克人 X》系列”中，八大 BOSS 各对应一个属性，而属性之间存在着克制闭环。“击败 BOSS 获得对应属性能力，用其能力去克制另一 BOSS”是系列的标志性机制。但是，这一属性克制还是存在几个问题：第一，八个属性的克制顺序过于复杂难记；第二，由于系列作品众多，往往会出现不同作品类似属性的克制关系完全不同，比如元祖《洛克人》初代中冰克火，到了《洛克人 6》中又变成了火克冰；第三，有些属性克制相当反直觉，比如《洛克人 X5》中克制冰的既不是火也不是电，而是土。

对此，“《洛克人 Zero》系列”给出的方案是把属性简化到三个，简单到剪刀石头布的程度，并且固定克制顺序，即火克冰，冰克雷，雷克火。虽然还是有点反直觉，但至少不用查攻略背克制属性。三大属性加上无属性，分别和四大天王对应。这个简化版属性相克机制贯穿了《洛克人 Zero》和《洛克人 ZX》两个系列，可以说是系列的标志之一。

然而，成也萧何败也萧何，本作的一大缺点就是把属性相关内容砍过头了。在“《洛克人 X》系列”中，Zero 在击败 BOSS 后会学到对应属性的技能，被称为 EX 技。这些 EX 技有些是对原有攻击动作的替换，有些是引入升龙斩、下刺一类的新动作，还有每部都会有一个消耗能量槽的大范围攻击作为“大招”。Zero 就是靠着击败 BOSS 获得技能来成长的。然而，《洛克人 Zero》却走进了误区，废除了 EX 技系统，转而用武器“熟练度”来解锁新的动作。

武器设定图



首先，需要解锁的不仅仅是锦上添花的新技能，连三连斩、蓄力之类的标配能力也需要熟练度足够才能使用，也就是说角色一开始的能力是严重弱化的。虽然这能和主角失忆的剧情设定呼应，但实在是没有必要。

其次，解锁新能力对武器使用次数要求相当高，按照正常流程打到通关也未必能全部解锁，这就需要玩家刻意刷怪。这种设定出现在 RPG 里很正常，但在横版动作游戏里完全只是拖长流程而已。

更让人啼笑皆非的是，由于开发组的恶趣味，在初始关卡中女主角雪儿被 BOSS 绑架后也有受攻击的判定，却不会被打死，结果她成为了完美的人肉沙包。在所有《洛克人 Zero》初代的速通视频里，你都能看到 Zero 放着首关 BOSS 不打，先不停砍雪儿给剑技升级，实在是过于缺德。这一设定在后续作品中被弱化乃至删减，到了《洛克人 Zero3》又回到打败 BOSS 获得 EX 技的老路上。

不受欢迎的电子精灵系统

电子精灵系统也是一个并不成功的创新。从背景设定上讲，电子精灵是脱离实体的 AI，半机器人的“鬼魂”也是其中一种。电子精灵分为四种：提升玩家能力的护士型、削弱怪物能力的动物型，和改变地形效果的黑客型，以及独一份的稀有型——能力是隐身。

在初代，电子精灵基本上替代了其他作品中的收集要素，包括永久提升血量的心和存储多余回复道具的 E 罐都以电子精灵的形式出现的，玩家靠着打败 BOSS、刷杂兵以及探索地图等方式获得电子精灵。作为收集要素，自然就有一部分精灵罐放在难以注意到的角落，或者明明能看到却很难到达的地方。

另一方面，电子精灵又需要养成，玩家通过搜集能量水晶（EC）在传送装置“喂养”精灵，使之成长来提升能力——这又导致想全收集的玩家需要反复刷怪，或者反复进出地图刷新能量水晶，进一步拖长游戏时间。而且，所有精灵都不能重复使用。除了少数永久提升能力的精灵外，大多数精灵是一次性的——把无法反复获得的道具，设计成用完就没，实在是让人费解。

然而，最奇怪的机制是——使用电子精灵会降低通关评级；使用永久性效果的精灵会导致评级永久性降低。要知道，本作的评级标准极其严苛，S 级评价要求受伤次数在 3 次以内，在消灭大多数杂兵的前提下快速通关，而且还不能使用电子精灵。原本本作难度就偏高，主角的初始能力也是历代最弱，这下连提升血量上限和使用 E 罐这些提升容错率的方式，也会导致评级降低，对玩家而言实在是过于严格了。

游戏中倒是为精灵全收集的玩家准备了使用精灵不降评级，而且开局武器满熟练度的究极模式。但这要求玩家至少已经完成绝大多数流程，并且把整张地图都地毯式搜索一遍，而最需要这些福利的新手玩家反而享受不到——或许单独分出来作为简单模式更合适吧。作为和系列世界观契合的游戏系统，精灵系统反倒不如其他失败的系统那样能轻易删去。二代和三代一直对其进行诸如把 E 罐分离出来当独立道具等小修小补，直到四代才被彻底删去。



横版动作游戏与《洛克人》的消亡

2002 年《洛克人 Zero》发售后取得了相当不错的反响，Inti Creates 由此以大约一年为间隔顺利按原计划推出了三部曲，还额外做出了第四部《洛克人 Zero4》。之后的几部作品吸取了初代的经验教训，游戏机制逐步完善且更加贴近“《洛克人 X》系列”，在游玩的流畅度和爽快度上锦上添花。但是剧情上，Inti Creates 毫不留情地在三代结局写死了 X 与四天王，又在四代结局给 Zero 安排了极其壮烈的牺牲，堵死了继续榨取这个系列价值的可能。

随着 GBA 步入末期和 NDS 的发售，Inti Creates 转战 NDS，分别在 2006 和 2007 开发了《洛克人 ZX》和《洛克人 ZXA》。这两部在游戏机制上毫无疑问是“《洛克人 Zero》系列”的续作，甚至恢复了《洛克人 Zero》初代的类银河城地图设计，但故事放在了更遥远的 24 世纪。虽然继承了世界观，但熟悉的英雄故事已经离我们远去。

然后，就没有然后了，因为时代变了。

虽然早在 90 年代，游戏业界就认定了 3D 画面取代 2D 是游戏发展的大趋势，但在新世纪的头几年，销量颇佳又因为机能限制无法运行大型 3D 游戏的掌机 GBA 和 NDS 成为了 2D 横版游戏的避风港。不只是《洛克人》，许多 80、90 年代叱诧风云的经典系列诸如《恶魔城》《魂斗罗》《合金弹头》等都在 NDS 上推出最后的传统 2D 作品，2005~2010 年那段时光成为了老游戏的回光返照。

然而，当市场上的主要游戏平台都能运行大型 3D 游戏后，2D 像素点阵作品就立刻被排挤出了主流，被扫到角落里。各种2D横版游戏虽然开发成本较低，没有技术门槛，但对关卡设计要求非常高，销量也难以保证，变成鸡肋。大厂宁愿放弃 2D 游戏开发，把有关卡设计经验的制作人投入 3D 游戏的制作中。那些老系列如果在世纪之交推出过成功的 3D 作品，往往会抛弃 2D 游戏产品线；而 3D 转型失败的作品则只能把原有的 2D 横版游戏换成 3D 画面，并且由于投入减少而逐渐墨守成规，放弃创新，或者干脆消失在历史的长河里。现如今主流大厂中也只有任天堂能继续坚持在 2D《马力欧》《星之卡比》等 2D 平台跳跃上推陈出新。

而“《洛克人》系列”则属于在 3D 化转型过程中不上不下的特例。“《洛克人 DASH》系列”在 1997 年和 2000 年分别推出两代，均为 3D 动作角色扮演游戏，有着独立的世界观和较为完善的游戏机制，比起《恶魔城默示录》《合金弹头 3D》《魂斗罗 战争遗产》之类的 2D 转 3D 失败作要强得多，算得上制作优良。但由于销量惨淡，续作《洛克人 DASH3》难产。虽然在 2010 年宣布登陆任天堂 3DS，但旋即因为制作人稻船敬二从 Capcom 离职无法继续开发，最后于 2011 年 7 月宣布开发终止。

作为“《洛克人》系列”的核心制作人，号称“洛克人之父”的稻船敬二的离职不仅堵死了《洛克人》3D 化之路，失去了主心骨的“《洛克人》系列”在 2010 到 2017 这漫长的七年里，再无新作推出。

事实上，销量恐怕才是 Capcom 放弃《洛克人》的根本原因——系列单部作品最高销量记录是 FC《洛克人 2》150 万份，而“《洛克人 Zero》系列”最高销量是初代的 50 万份。除了“《洛克人 EXE》系列”能连续数作销量破百万外，大多数作品销量在几万到几十万之间徘徊。和 Capcom 的热门 IP 一比，这点销量根本不够看，如“《生化危机》系列”“《怪物猎人》系列”中大部分作品都能够保证数百万销量，其中的优秀代表作如《生化危机 4》和《怪物猎人 世界》则是破千万销量的“聚宝盆”；“《鬼泣》系列”和“《街头霸王》系列”虽然商业表现稍差，但也能保证百万销量。和它们一比，《洛克人》的销量实在是太可怜了。

在没有新作的七年时间里，Capcom 转用“冷饭”大合集和手游的方式，拼命从这个老 IP 上榨取剩余的价值。直到 2018 年，Capcom 终于在全平台发售了真正的《洛克人》正统续作——《洛克人 11》，其销量据统计应该是 130 万，比同年发售的《怪物猎人 世界》低了一个数量级，续作至今毫无消息，只能说是诈尸了一把。

Capcom 忘记了《洛克人》吗？并没有。Capcom 还会为《洛克人》开发新作吗？大概率不会。今天 Capcom 依然在卖力宣传《洛克人 Zero/ZX 合集》，这是炒过第二次的“冷饭”——毕竟《洛克人 Zero 合集》已经在 NDS 上炒过一次了。再回想十几年前“《洛克人 X》系列”仍在更新，《洛克人 Zero/ZX》和《洛克人 EXE/ 流星洛克人》两大系列更是各以一年一部的频率高强度推出新作的那段时光，仿佛是在梦里。


“新鲜的冷饭”

独立游戏与横版像素游戏的重生

但2D横版游戏和像素点阵画面作品并没有真的死去，只是被扫到了角落，变成了面向小众玩家的“怀旧”游戏了。正是在那个大厂放弃 2D 画面的年代里，独立游戏异军突起，而 2D 游戏技术门槛低，开发成本低，对创意要求高的特点，既导致了它们被大厂抛弃，也与独立游戏的调性非常契合。随着独立游戏的不断发展，许多游戏已经不再小众，甚至出现了《牧场物语 重聚矿石镇》和《符文工房 5》这些传统厂商的续作销量和讨论度比不过同题材的独立仿作《星露谷物语》的奇特景象。

Inti Creates 并没有变，但是它所处的坐标系变了。渐渐的，外界对其定位，从开发横版游戏的外包游戏公司，变成了开发横版怀旧游戏的独立游戏开发商。它在 2007 年发布的《洛克人 ZXA》还是 2D 横版新作，2008 年发布的《洛克人 9》就变成了怀旧游戏了，几乎算得上是无缝衔接。

由于 Inti Creates 始终坚持开发 2D 游戏，在这个几十年历史的老游戏机制上继续精耕细作，现在俨然成为了开发 2D 游戏经验最丰富的独立游戏开发商之一，部分大厂和制作人在想用老 IP 情怀骗一波老玩家钱的时候都会找它。比如 Sunsoft 就请其开发了 FC 经典游戏《超惑星战纪》的续作“《超惑星战纪 Zero》系列”；前 Konami 知名制作人五十岚孝司也请它开发了《恶魔城》精神续作《血污 夜之仪式》的前传《血污 夜之诅咒》。当然，Inti Creates 也没有忘记《洛克人》，它不仅参与了稻船敬二主导的“《洛克人》精神续作”《神威 9 号》的开发，更是以一己之力推出“《苍蓝雷霆》系列”。最新作《苍蓝雷霆 Gunvolt3 锁环》将于 2022 年 7 月 28 日登陆 NS 平台——Capcom“炒冷饭”也就图一乐，真正的“《洛克人》续作”还是得看《苍蓝雷霆》。

除了独立游戏开发商之外，还有许多个人爱好者给“《洛克人》系列”创作同人游戏，努力弥补游戏的悲剧故事和 IP 被时代遗忘的双重遗憾。

谨以此文纪念那段 2D 游戏最后的辉煌。

《刺客信条 长安望》书摘

中国“无形者”长孙琦
如何揭开《推背图》真相

导语

在“《刺客信条》系列”中，玩家们可以扮演刺客游历世界各地，亲眼见证历史亦或与历史名人互动。将历史背景与艺术创作相结合一直都是系列的“信条”。而作为中国玩家，从系列开始的那一天起，我们就没有停止对中国题材《刺客信条》的幻想，可实现起来并不容易：博大精深的中华文化、丰富多彩一脉相承的历史以及东西方的文化差异都为刺客故事的中国化增加了难度。尽管如此，这一幻想也在逐步走进现实——2015 年育碧推出的《刺客信条编年史：中国》就讲述了明朝末期中国刺客少芸的故事，其故事也在 2019 年由燕垒生改编成了小说《刺客信条：大明风云》；2020 年时，由育碧和新漫画联合出品，许先哲、张肖共同创作的《刺客信条：王朝》（唐玄宗时期）开始连载；如今由育碧官方授权、中国作家碎石创作、中信出版社发行的中国题材原创小说《刺客信条：长安望》也已经上市：

“故事发生在大唐显庆年间，武后大权在握，滥杀异己，国之将倾，官哀民愤。唐高宗李治舅父长孙无忌，密谋借《推背图》中不利武后之谶言，匡扶李室，却遭贼人诬陷，被贬出京。身为刺客‘无形者’传人的少女长孙绮背负起家国大义，誓要恢复祖父及家族的荣誉，而《推背图》背后还隐藏着一个更大的秘密。”

在 2021 年最初公布时，此书名为《刺客信条：大唐秦王谶》；2022 年开始正式宣传时确定了其正式名称《刺客信条：长安望》，这是由海星创造策划的《传国玉玺系列》小说第一部。值得一提的是，此书以及附赠产品也首次采用了中国风的刺客 LOGO，在原有基础上两侧加以中国龙点缀，包围在其中的则是一枚玉玺。

《游戏·人》有幸获得授权刊载《刺客信条：长安望》的前几章内容，并将以连载方式呈现，对中国刺客信条感兴趣的玩家不妨购买原书支持一下！

《刺客信条：长安望》
目前已经上架 UCG 商城，
欢迎各位前来购买。

楔 子

“水清——长——顺——”

一名身着巫祝服饰，长须冷面的老者大声吟唱着。他站在船尾，手持团扇，对着几丈之外粗大的桅杆挥舞。

他神情肃然，双眼紧闭，但山羊胡子却微微翘起，嘴角露出一丝不易察觉的微笑，仿佛正顺水而下的船是凭他一人之力推动的一般。

这是一艘往来于隆州与合州的客船，虽然只有两层，船体却比寻常客船长了差不多一倍。到达合州之后，它甚至没法进入合州城府河道，只能在城外由小舟周转。

正是卯时，东边天空挂着一缕暗暗发亮的云霞，西面却仍暗沉一片，头顶天穹呈现出将明未明的诡异颜色，看得久了，有一种坠入深渊的眩晕感。

正是雨期，西汉水宽逾三四里，站在船头四下张望，周遭一片晦暗，只有几点零星的渔火，也不知是哪处的穷苦渔家这么早出来讨生活。

说是巫祝，其实做的不过是民间法事。据说前隋韩擒虎夜渡长江时，亲自祷祝，连绵数日的大雾霎时烟消云散，让隋国大军顺利抵达采石，遂灭陈国。此后讲究的船家都愿意请巫祝随船来做法事。

巫祝颂唱完了，接过船家递来的酒壶，灌了老大一口酒。已经是暮春了，清晨的江面上却仍然寒气刺骨。

“什么时辰了？”巫祝问。他眼睛翻白，是个瞎子。

船家一屁股坐在桅杆边上，皱着眉道：“天还没亮透呢。”

“听说这几日长安城内到处锁拿，”巫祝问道，“又要乱了吗？”

“不是乱，”船家一面熟练地解着绳索，一面压低声音，“说是要动某位显赫之人呢。”

“朝廷大臣？”

“嗯，”船家点点头，“高门望族。听说还跟皇族有关系呢。”

“这有什么可隐晦的？便是长孙太尉了。”

“嘘！”船家赶紧出声阻止。

“说是早就有谶语出来了呢……”巫祝说，“后宫之中，有人要干政了……”

“喀喀……这话可别乱说。”

“咱们小老百姓，天不收地不养的，怕啥！姓武的出身贩马贱商，不过是攀了高祖的龙须爬上去，算什么高门子弟？长孙太尉可是先太宗皇帝手下的第一功臣，凌烟阁排首位的！一朝贬斥，竟是一丝回转之力都没有。”

“那还是当今天子的亲舅呢。”船家也跟着叹息。

“所谓天家无亲，便是这个意思了。”巫祝感叹着，“只怕又要死很多人了……”

“天家的事，谁管得了……”

嗖！

一支短箭射入船家左眼，力道带着他往后倾倒，脑袋撞在桅杆上。他身体顺着桅杆慢慢滑落，无声无息地死去。

巫祝身体猛地一震，却没有说话。他翻着白眼，仰着头，尽力镇定地往嘴里倒酒。

一柄刀离他的咽喉不到半尺，顿了片刻，又收了回去。

“张嘴。”一个冰冷的声音说。

巫祝颤抖着张开嘴。一把铜钱被粗暴地塞到他嘴里，他发出含混的呜呜的声音，拼命睁大眼睛，好让对方看到自己浑浊昏暗的眼球。

然而他并不知道，在船家倒下的同时，几支箭射破了挂在桅杆上的灯笼，他整个人已经陷入黑暗之中……

身边窸窸窣窣地响着，十几名黑衣人从船舷外爬上来，越过瘫软在地的巫祝，飞快地钻入船舱。

先前那人一步步后退，低声说：“用这钱上道儿买口饭吃。”

巫祝听了这话，刚要开口，哧的一声轻响，咽喉被一柄薄刃切开。他双手拼命捂住伤口，但热血还是从指缝间喷射而出。

直到倒下，他终究没能喊出一个字。

“啊！”

“哇啊！”

叮……当当……

睡在底舱的王大娘第一个惊醒，有些茫然地抬头张望。楼板上方传来模糊的惨叫声和金属相击之声，间或咚咚地响，像重物坠落，又或是身躯摔倒在地。

声音越来越大，越来越急促，王大娘的心不由自主地跟着狂跳起来，但她张口结舌，一个字都喊不出来。

刺客信条

底舱内其余几十个人陆陆续续都醒过来。底舱狭小，柱头上点着几盏小灯，几乎照亮不了什么。众人只看得见周遭影影绰绰的脸孔，听着头顶上混乱的声音，又惊惧，又茫然。

突然，舱门砰的一声被撞开，一个人咕噜噜地顺着陡峭的楼梯滚落下来，撞在柱子上才停下。灯光晦暗，那人的面目看不清楚，只是躺着不动。

这人就摔在王大娘身旁。王大娘壮起胆子，伸手摸到那人身上，只觉手上湿漉漉的。

她把手伸到面前看了看。

旁边一个人看清了她的手，蓦地尖叫起来："血！血！"

底舱里瞬间炸了窝，所有人都发出尖叫，拼命往后挤，想要逃离楼梯。众人辨不清方向，只是没头没脑地你推我搡，几盏小灯疯狂摇动着，好几名妇女当场晕死过去。

这个时候，搏斗早已变成了屠杀，再也听不到怒吼声或是兵刃搏击之声，取而代之的是杂乱无章的咚咚咚的脚步声，以及偶尔的惨叫声、鲜血喷溅之声、尸体倒地之声。

王大娘瘫软在楼梯下，也不说话，也不躲藏。杀手没有任何呼喊、询问，只是一味地挥刀。显然对方不是抢钱劫色，唯一的目的就是杀光全船人。她僵直地回头瞧了一眼，只见所有人此刻都挤在船舱尾部，瑟瑟发抖。

忽然她眼角瞥见一个女孩，没有跟众人挤在一起。

她看上去十五岁左右，身形瘦小，还远没有长开，顶着高高的飞云髻，显得头重脚轻。

头顶上脚步声咚咚乱响，不停有人惨叫着倒下。她脸上不仅一点惧意都看不到，嘴角甚至微微上翘，那剑一般的眉毛向上飞起，眼睛幽幽发光，仿佛遇见了一件开心至极的事。

她慢吞吞地解开外面的纱衣罩衫，将宽大的袖子翻到肩头，用牙齿咬着带子，双手麻利地将袖子扎紧，露出两只白生生的纤细胳膊。

她脱下木屐，试着走了几步，似乎觉得袜子也碍事，便俯身脱下袜子。便在这时，砰的一声响，一个人从楼梯上跳了下来！

舱内几乎所有人同时发出惊恐的狂叫声！

伴随着狂叫声的，是一阵阵砰砰砰的击打声。一开始狂叫声压过了击打声，但是须臾之后，狂叫声就戛然而止，只剩下砰砰砰的声响，仿佛每一拳都打破皮肤，打穿血肉，一直打裂骨骼，打到内脏里去。

末了，那女孩从已经打得血肉模糊的尸体上站起来，向一干目瞪口呆的人脸上看去。她伸出舌头，舔了舔血淋淋的手背，转头对王大娘说："别跑。"

"啊？啊？"王大娘胯下一热，尿了一裳。

"还有十一人。想活命就待在这里，别出声，别动。"女孩呸的一声把血吐出来，从尸体身上搜出一把匕首。匕首在她手指间转了两圈，她才说道："等……一刻吧。"

"啊？等、等……等啥啊？"王大娘已经完全傻了，脸上又哭又笑的，自己都不知道在说什么。

"一刻之内，杀这十一人够了。"女孩说着，撩起笨重的长裙，用腰带乱七八糟地绑在腰间，露出两条跟手臂差不多细的长腿。

她刚要迈步，王大娘忽然颤巍巍地问："你……你究竟是谁？"

女孩闻言叹了口气，回头对王大娘说道："你不会想要知道我是谁，因为知道我名字的，只有死人。"

女孩赤着脚，一步步走上楼梯。她没有看到，拥挤在一起的人群中，有双明亮的眼睛始终一眨不眨地盯着她。

女孩上了船舱上层，顺手关了舱门。她才走两步，觉得脚下又黏又热，低头看脚丫上……整个地板上全是血。

"哧……哈哈哈。"她咧嘴笑了。她的一颗心怦然乱跳起来，却不是慌乱，不是恐惧，而是——兴奋！

多么熟悉的感觉！

女孩反手一刀，匕首直插入偷袭之人的咽喉，劲力过大，刺穿了颈骨，从另一侧透出尖来。

偷袭之人的大刀已经砍到她头顶，但就差这么一瞬，便彻底没了劲道。大刀从女孩面前掠过，刀锋切断了她额前几缕头发，啵的一声插入甲板之中。

女孩手腕翻动，一拖一带，抽出匕首。

那人脖子被割断了一半，脑袋可怕地朝右侧歪斜，因为刚刚用力过猛，全身气血正汹涌翻腾，无处可泄，便从断裂处疯狂往外喷射，顿时将旁边整面木墙都染红了。

事实上，女孩步出舱门时，四个人刚从门前跑过。但他们只瞥了一眼瘦小的女孩，就把她留给了最后一人——鬼头王五，大刀之下无完人。

所以，当鬼头王五半吊着脑袋滚落在地时，三人俱是大惊，一起回身。当先一人长剑一挑，直向女孩刺去。这是摆明了欺她只有短小的匕首，无法正面与他的剑花对抗。

女孩赤脚往前，脚趾夹住插在地上的环首刀刀背，一手握着刀柄，咧嘴而笑。眼见剑花已刺到离她咽喉不到两

寸，女孩身体往后猛倒，脚尖顺势一踢，啪啦啦一阵急响，环首刀劈开甲板，挟着无数木屑碎片腾起，刀尖直向那人小腹要害劈去。

那人惊出一身冷汗，回剑格挡，叮的一下，堪堪将环首刀挡住。这么一刹那，那人眼前骤然一黑。女孩纵身而起，如一缕烟、一道影，鬼魅般地越过了他的头顶。

嘶——那人喉头一道血线，鲜血激射而出，将另一侧的木墙也染成了血红色。

“下面！”那人左侧身材矮小的人招呼一声，双手背在身后，突然双肩一沉，双手同时挥舞，嗖嗖嗖，十几枚飞镖闪电般射出。

女孩身在空中，双脚同时往天花板上一扬——那人料到她无处可躲，必定要踢中梁柱，借力朝下方扑来，避开自己射出的飞镖，因此飞镖射的方向恰恰比她身体略低一点，要在半道拦截。

谁知女孩不仅没踢横梁，反而十个脚趾同时在梁上抓了一下。

就借着这么一丁点力，她直挺挺地往前又飞了一丈才滚落下来——已是落到了矮小之人的面前!

那矮小之人没有丝毫犹豫，右手一伸，袭她胸前膻中要害，同时左脚踢她下盘。

这一招同时两处进攻，虚虚实实，可以随时转换。他料到女孩可能避开暗器，但他仍然低估了女孩的灵巧。她的身体仿佛没有一丝重量，不知怎么地一跳，两只纤细的脚就站在了那人踢起来的左脚上。

嗤——他的右手穿透了女孩的衣服，却从她身旁滑过，劲力全失!

那人放声狂叫：“老三！”

啪啦啦——

老三的铁锤终于杀到，扫过那人头顶，将右侧的木墙打得稀烂。

女孩往后连着翻滚两次，才躲过铁锤逼人的劲道和走廊里四面激射的断木铁钉。

她的双腿双脚沾满鲜血，白的地方愈白，红的地方愈红，飞云髻散乱了，懒懒地一直垂到腰间。她眯起猫儿一样的眸子，咧开樱桃红唇，朝使铁锤的老三甜甜一笑。

“老四，退回来！”老三粗着嗓子吼。

矮小之人往后退了两步，回转头来，但见他嘴巴不知何时被女孩的匕首划破，伤口一直拉到耳后，整个牙床被切断，连其后的颅骨都被剖开，一些白白红红的黏液往外翻涌。他只看了老三一眼，就仰天翻倒，再无动静。

几个起落间，四人中就只剩下老三还站着。老三脑子里一片空白，眼见那女孩舔着手腕上的血慢慢走近，他只听见咯咯咯的声音，却不知道那是自己牙齿打架的声音。

“你……你是谁？”老三绝望地质问。

女孩咧嘴一笑：“你不会想知道……”

突然走道拐角冲出一群人，当先一人手持弩弓，嘣的一箭朝女孩射来。这一箭却深深插入老三后背。在老三的哀号声中，女孩顶着半死之人向前猛冲，一瞬间杀入人群。

楼上的杀戮声比刚才更加激烈，许多人怒吼着，狂叫着。刀刃叮叮当当地乱砍，拖沓沉重的步伐踩得楼板咚咚乱响。不时有人嘶声惨叫，痛苦不堪地倒下，然后是惊呼声、尖叫声……

王大娘手脚酸软，依旧瘫软在楼梯旁，面如死灰。此时，不知是谁推开瑟瑟发抖的众人，走到楼梯口，抬头仰望。

王大娘微微抬起头，那人裹着一袭粗麻衣服，连头脸都遮蔽着，只露出一双眼睛。楼梯上方灯火摇晃，他眼里仿佛有两团火，也跟着晃荡不停。

王大娘悲哀地喘出一口气：“完了……我们死定了……”

那人摇了摇头：“不见得。”

他说着揭下头上蒙着的麻布，露出一头又短又卷的褐色头发。

王大娘原是长安人，见了倒也并不惊讶——这必是西域来的商客，眼窝深陷、鼻梁高挺。他蓄着两片小胡子，看不出多大年纪，只是一口汉话非常标准，显然在大唐已待了不少时日。

王大娘叹道：“我……我也见过许多打家劫舍之人，但哪有这般一语不发、只顾杀人的？那必是船里……”

西域人好奇地问：“船里怎么了？”

王大娘环视躲在角落里的人，低声说：“船里……藏有谁的仇家，下手之人无法分辨，只好不留一个活口……我的命好苦啊！”

西域人点了点头，然后抬头又听了片刻，说：“但也许死不了。”

王大娘问道：“为什么？”

“你听呀，”西域人淡淡一笑，“上面的打斗声一直没停。但上去的，可只有那个女孩一人。”

刺客信条

王大娘呆呆地坐着，一时没回过神。西域人似乎晕船，一直扶着舱壁，不时晃一晃脑袋。他的目光追随着楼板上砰砰砰的声音，继续说："不是她死，就是别人死。可她一直没死……那便是对方一直在死。"

突然，又有个血肉模糊的人从楼梯口摔了下来，一柄钢刀跟着打着旋儿落下，插在一根柱子上。周围的人再次尖叫起来。

那血肉模糊的人滚到楼梯下，还瞪着眼睛，喉咙里咕噜噜地响，血沫和呼出的气一起往外涌。

王大娘当即晕死过去。西域人却忍着头晕，上前一脚踩在血肉模糊的人胸口，凑近了观看。

"真是很细的刀口。"西域人用手指捅开伤口，啧啧称奇，"切在咽喉正中，这一刀算得很准啊！"

血肉模糊之人挣扎着，但他双肩琵琶骨被挑断，根本动不了分毫。西域人眼中露出又惊奇又兴奋的光，慢慢地将两根手指戳进他咽喉的伤口里，使劲搅动。血肉模糊之人猛地一抖，终于死去。

楼上的打斗声都消失了。西域人用一条丝巾擦干净手，随手扔了。他扶着舱壁定了定神，一步步走上楼梯。

上层舱室到处堆满了尸体，有三具则是撞穿了木墙，生硬地卡在里面。地板已经完全被血染红，变得极其滑腻。西域人本就有些晕船，此刻腹内更是翻江倒海。

他强忍着不吐出来，两手扶着木墙，一步一步小心地挪动。蓦地身后有个什么地方响动了一下，西域人一回头，不料脚下一滑，摔了个四脚朝天。

西域人撑了几下，但地板太滑腻了，始终撑不起来。眼角忽然一亮，一只沾满血污、但露出来的部分仍然白得发亮的赤脚出现在他身旁。

西域人抬起头，只见女孩反手握着一把匕首，两只乌溜溜的眼睛一眨不眨地盯着自己。她浑身几乎被鲜血浸透，但显然没有一滴血是她自己的。

她舔舔嘴角，匕首在手里转了一圈又一圈，神色平淡，隐隐有一丝不耐烦，像猎人盯着半死的猎物，正想着最后一刀怎么处理一般。

西域人在一片血污之中坐直了身体，才朝她点头致意："在……呃……在下李云当。"

女孩冷笑一声："伪姓贱奴。"

彼时长安城中，多有西域使臣、商贩，还有大食人、新罗、倭人等。这些人中多有仰慕天朝上国而留下定居的，便给自己取了汉姓正名，其中又以国姓李字居多。

这些当然不是天子赐姓，他们取归取，长安贵胄们却并不认可，反而嘲笑其为伪姓贱奴。李云当再怎么梳髻戴冠，也一眼就能看出不是中土人士。

听了这句话，李云当的呕吐感顿时压了下去。他收起笑容，正色道："在下可不是伪姓，此乃当今……"

女孩手中匕首一顿，李云当顾不上矜持，挪动着就往后退。女孩环顾四周，踢了一脚身旁的一具尸体。

"他们是要来杀你吧？"

李云当一怔，随即坐直了身体。"当然。除了在下，船上岂还有可杀之人？"

"来杀你的人手法不怎么高明，可见你的身价不高。"

李云当刚要回答，突然间，船身猛地一震，船板发出让人毛骨悚然的咯咯声，朝一侧倾斜。

李云当大叫一声："搁浅了！"转身抱住一根柱子。船身向前冲去，一边颠簸一边倾侧。李云当腹内顿时又一阵抽搐，眼睁睁看着满地的尸骸哗啦啦地朝一侧滑去，瞬间在角落堆积成一座小山。

船身剧烈摇晃了一阵，慢慢平息下来。看来船是搁浅在岸边，暂时没有倾覆的危险了。

李云当勉强稳住了身体，转头去看女孩，却见她泰然自若地站在尸堆上，正从一扇窗户探头出去张望。

"你……你不好奇，为什么他们要杀我？"

"我对死人没兴趣。"

"我还没死！"李云当赶紧声明。但女孩仍然没回头看他。

李云当见那女孩身体一动，似乎就要纵身而出。不知为何，他竟瞬间急出了一脑门的汗。

"喂！"李云当突然大喊一声，"我该怎么找你？"

女孩半边身子已经探出窗外，听见他没头没脑的这句话，愣了一下，回头看了眼李云当。

李云当身体紧紧贴着舱壁，双手死死抱着柱子，不让自己一头扎进死人堆。虽然形势窘迫，他见女孩回头看自己，却还勉强挤出一个笑容，好显得自己十分从容。

女孩摇了摇头。她转身刚要跳，却迟疑了片刻，然后回过头。身体已经悬空、马上就要掉下去的李云当捕捉到她的眼神，又拼命挤出一个笑容。

女孩轻声道："我，叫作长孙绮。"

"啊？啊呀……"

李云当一声惨叫，终于抱不住滑不溜的柱子，跌落下去，一头扎进尸体堆，摔得他满头满脸都是血。他吓得手足并用地爬到一边。稍微稳住了心神，再抬头看时，女孩的身影早已消失无踪了。

第一章

长孙绮的记忆里，合州的春雨如蚕丝一样，细细的，软软绵绵，从压得低低的云雾里飘落下来，被风一吹，便斜斜地垂挂在屋檐下、油纸伞边。

然而此刻，雨却打得油纸伞噼里啪啦地响。

三水为合。合州因西汉水、涪江水、巴水三水合流而得名，自古便是蜀中乃至关中通往渝州的必经之路，巴蜀繁华之所。

长孙绮走过的这片街巷，却并非三水合围的合州本城，而是远离江河、建在山岗之上的子城。因为子城里除了官衙文庙外，大多数都是勋贵、门阀之家，是以又被合州人称为“衙城”。

衙城长不过三里，宽不到二里，与山岗下那宏伟的合州本城相比，实在太小。但这里汇集的乃是合州全境最富贵的权势之家，修得亦是格外奢靡。单是将整个子城的地面用青石铺完，就费时三年，花了近四十万钱。

雨下得虽大，青石路面上却绝无泥泞，多余的水也顺着两侧的水沟悉数排走。长孙绮赤脚踩在青石上，冷冷的，偶尔滑溜溜的。

水沟边长满青草，水哗啦啦地流过，青草就跟着曼舞。她觉得十分有趣，便低着头一路边走边看。

当年离开的时候，也是这样的雨，也是这样的青草。十年过去了，她已经换了容颜，变了心境，青草却似乎一点也没有变化。

上了好长一段坡，都快要接近山岗顶端了。不知什么时候，油纸伞顶不再噼啪作响。长孙绮放下伞，果然雨停了。

忽然有人厉声道：“且住！”

长孙绮站住了。四个人挡在了面前，站位呈弧形，把自己围了起来。

长孙绮抬起头，眼前是一座大户人家的别院。从大门的形制和门后的照壁大小来看，府邸的主人至少是中书侍郎、正四品以上职位。但大门上方原本挂匾额的地方，此刻空空荡荡。两根铜钩还没拆，显然匾额是被人匆匆取下来的。

不仅如此，大门两侧的灯笼也没有挂，院墙下的杂草也没除，似乎巴不得再长高点，连门都掩住。只有门旁的白玉石柱上刻满的山茶花图案，显示着宅邸主人的身份。

那四人装束普通，也不见悬挂腰牌，手中没有兵刃，腰间却鼓出一块。四个人的右手垂下，左手微微向后勾着，随时准备抽出背后的刀。

长孙绮冷笑：“原来真躲在这里。连牌子都不敢挂，干脆连姓名也改了得了。”

那四人顿时又惊又怒。当先一人反手抽刀，但就在抽出刀的一瞬间，他看清了长孙绮的模样。

那人心中念头一闪，抽刀的手顿时一滞，长孙绮的脚已经踢到面前。那人不动声色地微松手掌。长孙绮毫不费力便将他的刀踢飞，铮的一声插在大门上，不停摇晃。

那人故意向一侧踉跄两步，跟着才大喝一声，往前猛冲，长孙绮却已不见身影。只听身旁传来“啪啪啪”三声，三名同伴的刀都未抽出，脸上便各吃了一脚，被踹得四散飞开。

长孙绮纵身跃起，越过照壁，翻进了前院。

那人顾不上抽出门上的长刀，狂奔进了院子。长孙绮好像一道影子，飘飘悠悠经过堂屋，穿过回廊，径直往内院而去。

那人大叫：“有刺客！有刺客！保护家主！”

整个院子里立即响起急切的锣鼓声，几十条汉子从院子的各个角落拥了出来。这些人都身着黑衣，举着兵刃，但都噤声不语，只是拼命追赶。

那人追到内院，见女孩并没有闯入内堂，却蹲在院中那口巨大的石缸上，先松了一口气，随即喊道：“围住她！快！”

几十人一下将长孙绮团团围住，各种刀剑明晃晃地指着她。长孙绮视若无睹，蹲在石缸上看鱼。

那石缸高丈许，养着家主最喜爱的赤鲟公。那人见长孙绮竟然伸手进去，怕是下一刻就要抓一条出来玩，急得忙夺过身旁一人的刀，就朝她砍去。

忽听有人大喊：“住手！”

长刀当的一声砍在石缸上，砍得火星四溅，离长孙绮的脚趾不到两寸远。长孙绮眼皮都没抬一下，只紧紧盯着水面。

一名干瘦的老者匆匆跑出来，黑衣人立即后退一步，躬身行礼：“方管家，您来了就好！这女子……”

方管家举起一只手，阻止那人说话。他颤巍巍地走近石缸，小心打量着长孙绮。看着看着，他脸上露出又似哭又似笑的神情，但是用力捂住嘴，不敢喊出来。

扑哧一声，长孙绮一把抓出一条赤鲟公，顺手扔给方管家。方管家赶紧捧在怀里。

周围的人都愣了，这条鱼看上去至少七八斤，头顶雪白，可是家主最珍爱的“舞娘”。寻常谁要敢多瞧一眼，就要吃板子，这会儿被人抓出来，看样子方管家居然还很开心。

刺客信条

长孙绮拍了拍手，跳下石缸，说道："别烤了，焖着吃吧。"

方管家一个劲儿地点头："欸、欸！焖着吃，焖着吃好！老奴这就叫人焖去！"

长孙绮抬脚向内堂走去，这下子谁也不敢拦她。等她步入内堂，方管家环视四周，重新严厉起来。

"都回去，打起精神来！"方管家冷冷地说，"这几日最是要紧，懂吗？"

"是！"黑衣人一起行礼，随即各自散开。为首那人刚要走，却被方管家叫住。

"拓跋楠。"

拓跋楠立即站住。

"小姐……发现了吗？"方管家小心地问。

拓跋楠微微摇头。

方管家长出一口气："你下去吧，不要让她再看见你。"

拓跋楠并不说话，盯着长孙绮消失的门瞧了片刻，冷哼一声，这才转身离去。

长孙绮一步步走入内堂。

在进入内堂之前，她还一脸冷漠不屑。但右脚刚跨过内堂高大的门槛，她就突然冷静谨慎起来。

面前是一扇巨大的屏风，画着孔子问礼图。长孙绮看到这屏风，一下站住。她低头看了看自己，赤着脚，衣服上还有血污。

身后的门关上了。四名侍女无声无息地上前，两人捧着水盆，两人捧着衣服和鞋。长孙绮认真地洗了手脸，一名侍女跪着替她洗了脚，穿上鞋子。但当两人要为她更衣时，长孙绮推开了衣服。

侍女们没有任何犹豫，一起躬身，退了出去。

长孙绮深吸一口气，绕过屏风，迈步向前走去。

内堂香雾缭绕，这是祖父最爱的静香。但是祖父并不在内堂。长孙绮手指在家具上轻轻拂过，一直穿过内堂，拉开了一扇绘着鹤舞梅雪图的木门。

眼前是一处方圆十几丈的小巧精致的院落，中间铺满青石，周遭围满了假山和精心培育的花木。花木最多的便是长孙家族徽上所绣的山茶花，后面一排是长得密不透风的湘妃竹，把这后院和外面的喧嚣尘世彻底隔绝。

院落中竖着一扇屏风。屏风上画着亭台楼阁，皆是工笔描绘。屏风上方有一个长条形金银平脱漆盒，盒里垂下八根细线。

这些线虽然细，长孙绮却知道它们是由东海鬼鱼的鱼胶合着蚕丝一起，一百条丝才缠绕成一根线，最是坚韧。

这些线吊着两个人形傀儡，一男一女。

傀儡做得惟妙惟肖，除了手脚、身体能跟着线动作外，头颅也能转动，嘴也能开合，甚至连眼珠都能左右顾盼。这些西域进贡的宝石制作的眼珠，在光照下发出诡异的光，仿佛真的一般。

此刻，这一对男女傀儡正在交谈着什么。女子坐着，男子半蹲半跪在她面前。似乎听见了长孙绮的声音，它们一起转过头，眼珠里泛着蓝色光芒，默默无言地盯着长孙绮。

长孙绮一屁股坐在门外的回廊上，也不说话。须臾，那对傀儡突然动了一下。

男傀儡说："来者何人？"

女傀儡摇摇头："妾身不知也。"

她的声音是男人用尖锐的嗓音说的，听得长孙绮头皮一紧。她不说话，依旧冷冷地看戏。

男傀儡站起身，一手叉腰，一手指着长孙绮："来者何人！"

长孙绮在草丛里找了一颗石子，扔过去砸在男傀儡头上。男傀儡立即捂住脑袋，啊啊地叫起来。

女傀儡道："见这嚣张气焰，想来便是那长孙家的野丫头。"

男傀儡佯装不知："长孙家丫头没有一百也有五十，不知是哪个丫头？"

女傀儡拍了一下男傀儡的头："除了九娘，还有谁这般大胆？"

长孙绮听到"九娘"这个名字，忽然一怔，眼圈隐约有些红了。但她立即忍住，继续不动声色地看着傀儡。

男女傀儡等了片刻，长孙绮始终微笑地看着它们。咯咯咯……咯咯咯……男女傀儡渐渐颤抖起来，忽而线一松，它俩一齐落下，堆在一起，再也动弹不得。

一位须发皆白的老者从屏风后站了起来。他身穿寻常衣服，头上也没戴冠，只松松地梳了个髻，但眼神中自然有一股凛然之气，不怒自威。

这便是大唐的开国元勋、太宗皇帝的姻亲、凌烟阁二十四功臣之首、赵国公、权倾天下的托孤重臣、当今皇帝陛下的至亲舅舅长孙无忌了。

长孙绮与他对视了片刻，才慢慢站起身，双手作揖，躬身行礼。

"九娘。"长孙无忌轻声呼唤。

长孙绮立即大声道："孙女长孙绮，拜见祖父大人！祖

父大人福寿延绵！”

长孙无忌眼中闪过一丝愤怒，随即隐去。他顿了片刻，捻须点头道：“回来就好，回来就好啊。”

十六名侍女躬着身，端着各式盘碟，从后院侧门鱼贯而入，而后一起停在回廊里。方管家背着手，在两名嬷嬷的陪同下，一一检视。前面一名嬷嬷揭开盖子，后面一名嬷嬷便小心地尝一口。

始终没有任何人讲话。除了侍女的裙裾发出的窸窸窣窣的声响，或是偶尔从天上传来的一两声鸟鸣，四周一片寂静。

两位嬷嬷示意菜肴无恙，方管家才点头，领着嬷嬷和侍女进入屋内。

这栋内堂修得像明堂式样，除了正面有墙体窗户外，其余三面都用高大的柱子撑着，辅以落地门。此刻三面的门被悉数拆下，可以看到花园将这三面完全包围着。

看着婆娑的树影、狰狞的岩石棱角，听着叮咚的流水声，仿佛置身泉林之间。

屋中间是一张高出地面的巨大的榻，放着两张几，两只铜炉。长孙无忌和长孙绮两人分坐主宾之位。几上摆满了菜，长孙绮面前的好多菜已经吃完，长孙无忌面前的却动也没动一下。

侍女们膝行上榻，把菜肴一一更换。方管家亲自把一尾鱼摆放在长孙绮面前。

长孙绮第一次露出笑容：“方伯，你最好了！”

方管家脸上的褶子都笑得舒展开来：“小姐，您能回来就好！老奴一天天都盼着，这都多少年了……”说着用袖子擦了擦眼睛。

长孙绮柔声道：“方伯，你还像以前一样，叫我九娘便是。”

长孙无忌端起酒杯，自顾自地喝，眼皮也没抬一下。

方管家连连点头：“欸！是、是！你方伯老了啊……想着，你再不回来，就快见不到了！当年你娘……”

长孙绮立即道：“方伯，别说了。”

方管家赶紧收敛心神，行礼道：“是、是！我这张嘴真是……”方管家拍了拍自己的脸，向后退去。他退出房间，领着下人退出了后院。

内堂里沉寂下来。

长孙绮自顾自地吃鱼，长孙无忌默默地饮酒。天色迅速暗淡下来，内堂里则比外面更暗。

方管家再度推开后院侧门，正引着六名举着火烛的侍女进来，长孙无忌突然厉声喝道：“出去！”

“快、快快！”方管家立即转身，将侍女赶出去，随即关上了门。

长孙无忌站起身，下了榻，在门廊之间慢慢地踱着步。

“九娘。九娘啊。”长孙无忌长长叹息着。

“我父亲呢？”长孙绮突然问。

“他……还在洛阳。”

“若是局势再进一步，他会去哪里？”长孙绮不依不饶地追问。

长孙无忌沉默了片刻：“阿翁不想瞒你——已经有旨意下来，是去夏州朔方县，大概半个月后吧……”

“朔方……那死不了。”

“九娘……”

“我那伯伯呢？有长乐公主的余荫，他应该能躲过去吧？”

“暂时没有议到他。”

“我猜也是。”长孙绮冷笑一声，“他都没动，剩下那些叔叔，大抵也都平安了。最多是贬斥到荆楚岭南之地罢了。长孙家只需把我爹爹送出去，便能安心不少呢。”

“九娘！”

“难道不是吗？”长孙绮平淡地说，“祖父大人是托孤重臣，却被那许敬宗一封密信便告倒，真是笑话。我听说当今陛下甚至都没有召见祖父，便匆匆下令彻查，真是急不可耐要把我长孙家连根拔掉啊。”

“当今陛下，也是你表叔！”长孙无忌怒斥，“注意你的言辞！”

“行啊，他是你的亲外甥，所以祖父大人果然镇定如斯，在这里静待陛下回心转意。”

长孙绮的声音始终平淡，既不急躁也不生气，好像在看别人家的笑话。长孙无忌几次想要怒斥，却怎么也开不了口。

不知何时，雨又落了下来。先是林子里沙沙地响，继而庭院里的假山发出哗哗的声音。再后来，屋檐下一串一串的水柱滴进檐下的石兽口中。

石兽口里迅速蓄水，发出叮咚的声响，提醒侍从该关门窗了。

不过此刻，侍从全都离得内堂远远的，谁也不敢上前。雨雾渐渐将外面的一切都遮蔽了起来。

良久，长孙无忌才叹息道：“我知道，你始终在怪我，怪我把你丢到西域苦寒之地，一去就是这么多年……”

“不。”

刺客信条

“你不必说了，阿翁知道你心里苦……阿翁也有不得已的苦衷。当年那么多孙辈，你师父偏偏一眼就看中了你。也是没有办法的事啊……”

“哈哈哈哈！”长孙绮突然仰天大笑。

长孙无忌顿时心中大怒。但他耐着性子，等长孙绮笑完。

良久，长孙绮才止住笑，转身对着长孙无忌。她第一次整顿衣裳，把血红的裙裾压在膝盖下，双手伏地，恭恭敬敬地磕下头去，给长孙无忌行了一个大礼。

“孙儿谢过祖父大人。”

“你便……这么迫不及待地想要羞辱我吗？”长孙无忌冷冷地问。

“孙儿此刻所言，绝无羞辱之意。”长孙绮坐直了身体，郑重地说，“多亏祖父当时力排众议，让师父带走了我。否则今时今日，我岂不是要跟其他长孙家的人一样，坐困愁城，除了哭着等死，什么也做不了？”

咚！咚！咚！

长孙无忌在内堂里来回猛冲，大袖翻飞，发髻散了，苍白干枯的头发被风吹得乱飞。他终于找到了一只酒壶，朝长孙绮扔了过去。

长孙绮微微一侧头，酒壶擦过了她，砸在她身后的柱子上，摔得粉碎。

长孙无忌浑身发抖，双目血红，指着长孙绮大吼：“我长孙家没有倒！我长孙无忌不会倒！谁哭着等死？我长孙家没有这样的子孙！”

长孙绮坦然道：“今年之后，也许真的没有长孙家的子孙了。”

长孙无忌拿起一根蜡烛，试了试太轻，随手扔开。他举起铜烛台，奋力朝长孙绮掷去。不料铜烛台的重量超过了他的预期，只扔出去不到五尺就落下地。长孙无忌恼羞成怒，一脚踹在铜烛台上，却差点撞断脚趾。

长孙无忌扶着脚，脸涨得通红。他咬着牙转过身，艰难地朝榻上挪动。

长孙绮冷眼看他，刚要再开口说话，却忽然发现他佝偻着背，头发散乱，浑身都在微微颤抖，逆光之下，显得无比苍老。

长孙绮默默地吞下一口气，从怀里掏出一块刻着“长孙”二字的铜牌，放在榻上。

“祖父千里传唤孙女，想是已经知道该怎么做了吧？”长孙绮说，“祖父就别废话了，直截了当地说出来岂不痛快？”

长孙无忌挪到榻边，费力地坐下，背对长孙绮。

“你连一份颜面……也不肯给阿翁吗？”

“祖父错了。”长孙绮冷冷地道，“我来，便是准备好将这条命奉送给长孙家。祖父是觉得颜面重要，还是长孙家重要？”

长孙无忌忽然呼吸急促起来。他抬起头，警惕地看了看四周。在确定这里只有祖孙二人之后，他才面向长孙绮低



声道：“我长孙家，确实还有翻身的机会……唯一的一次机会！”

“请祖父大人示下。”

长孙无忌这当儿却咬紧牙关，仿佛要吐出的字重逾千斤。他双手用力撑着，倾身向前，手指深深陷入密实的榻里。

长孙绮被他的郑重感染，也倾身上前，第一次凑近了自己的祖父。

长孙无忌一字一顿地说道：“推、背、图！”

方管家进来的时候，堂屋里漆黑一片，只听见一个人沉重的呼吸。

方管家本想点灯，但摸到烛台时又犹豫了。他低声询问：“家主？”

过了好久，才传来长孙无忌疲惫的一声低哼。

方管家这才点燃了烛台。长孙绮的身影已经消失，长孙无忌蜷缩在榻上，低沉而艰难地呼吸着，似乎刚才耗尽了精神，连把自己身体撑起来的力气都没有了。

方管家膝行到长孙无忌身后，伸手去扶家主，发现他浑身滚烫，而且双目紧闭，身体不停颤抖。

方管家顿时老泪纵横，哽咽道：“家主？家主！您……保重啊……”

“放开。”长孙无忌冷冷地说。

方管家一惊：“家主？”



“放肆！”

长孙无忌一把抓住方管家的手，用力之大，疼得方管家差点惨叫出来。他奋力甩开方管家的手，慢慢地自己撑起身子，重新坐直。

他喘着气冷笑道：“好，好……我那孙女鄙视老夫，你也瞧不起老夫了，是不是？”

方管家伏倒在地，拼命磕头：“老奴死罪！老奴死罪！”

长孙无忌用力裹紧衣服，勉力控制双手不再发抖。

他冷冰冰地道：“传令拓跋楠，盯紧长孙绮。一有异动，立即格杀，不必等老夫回复！”

“啊？”

“传！”

“是、是……”方管家迟疑片刻，壮起胆子继续问，“那……今日上午那位陛下的使者……”

“伪姓贱奴，算什么使者！”长孙无忌终于停止了颤抖，厉声道，“不过是一介亡国之奴！”

“可他确实……确实有陛下的信函……陛下这算是亲自开口，家主您……”

“哼！”长孙无忌打断方管家，“要我自辞爵位，长孙家退隐江海之间？荒谬！我自幼便从高祖、太宗起事，凡四十二年，功居凌烟阁第一，与国同休！这文书、这贱奴，分明是那姓武的贱人假陛下之手派来的，我岂能如她所愿？”

方管家颤声道：“家主，这……这是抗旨……”

长孙无忌顺手抓起几上一只酒壶，砸在方管家头上。方管家头破血流，却不敢去擦，更用力磕头道：“是！要不要把那伪姓贱奴一并杀了？”

长孙无忌道：“哼，杀他岂不脏我长孙家的刀？大食人早就派出杀手一路追杀了，他只不过碰巧与九娘同船，才逃了一命。等大食人自己去解决他吧。”

“是！”

长孙无忌叹息一声：“此非我长孙家一门之事，而是……事关八柱国能否再坚持百年。百年内，无论如何，也要解开那天大的秘密……”

方管家小心地道：“可……可是先皇后……”

长孙无忌终于停止了颤抖，站起身来。他盯着漆黑的屋顶，仿佛那里有什么在注视着他一样。

“小妹……”长孙无忌对着虚无喃喃道，“你为我长孙家选的路，兄长……替你走完……”

（未完待续……此后试读的第二 ~ 四章内容将会刊登至未来的《游戏 · 人》中，敬请期待！觉得意犹未尽的读者朋友也可以购买原书欣赏全文。）

长安望



《刺客信条：人物志》系列特企

《刺客信条 II》波吉亚家族篇（上）

文：黑色维京　编：纱迦 & J　美编：咕噜

“数百年来，意大利政坛总有这样的人物，他们才是真正的黑手党（Mafia）……政治与犯罪本就是一回事。”

——迈克尔·克里昂《教父Ⅲ》

倘若只用一句话来描述“《刺客信条》系列”的游戏剧情，想必应是“刺客组织与圣殿骑士跨越千年的恩怨情仇”——从托勒密时代的埃及到海盗黄金年代，自英格兰七国时代到北美十三殖民地，刺客与圣殿骑士之间的斗争长达千年之久，甚至一路延续至今。在这个过程中，两大神秘组织皆涌现出了一大批能力出众的社团人物，其身份地位可谓林林总总，不一而同。其中，诸多历史知名的政客、学者、艺者乃至家族等，都被编剧巧妙地融入了“《刺客信条》系列”之中，令玩家痴迷于剧情的走向。在笔者看来，整个系列之所以能有着如此广泛的受众，很大程度上归功于系列编剧对“反派组织”圣殿骑士团成员的深入刻写。

在通常情况下，受篇幅的限制，大部分游戏在刻画正反两面的角色时，很难面面俱到。反面角色一般被当作反衬游戏主角的存在，很少能以一个较为立体鲜活的形象示人。相比之下，“《刺客信条》系列”的部分作品很好地处理了这一问题。随着系列作品的不断推出，玩家发现作为刺客组织“一体双生”对立面的圣殿骑士团，实际上并不能被单纯地认定为所谓的“反派组织”。其行动方式与组织纲领虽然难以令人接受，但我们不得不承认其背后有着自己的思维逻辑。

受此影响，圣殿骑士团渐渐取得了足以与刺客组织相比拟的人气，其部分成员更是长期为玩家们津津乐道。像《刺客信条 大革命》中亚诺的青梅竹马艾莉丝·德拉瑟尔，以及《刺客信条 叛变》中“刺客叛徒”谢伊·派崔克·寇马，就是这样的绝佳代表。在系列早期作品《刺客信条Ⅱ》与《刺客信条 兄弟会》中，也存在着两位极具名气的圣殿骑士成员——出身波吉亚家族的罗德里戈·波吉亚及其私生子切萨雷·波吉亚。

作为文艺复兴时期意大利最富盛名的豪门之一，波吉亚家族的势力范围可谓染指整个亚平宁半岛，甚至欧洲。然而，相较于同一时期的美第奇家族乐善、慷慨且礼贤下士的形象，波吉亚家族的名声只能用声名狼藉来形容。这个以“红色公牛”为家徽形象的家族可谓劣迹斑斑：阴谋、毒药、乱伦、谋杀、贿赂、强权、毁灭……然而，波吉亚家族中有两人成功问鼎了教宗宝座，把持玩弄意大利天主教权杖数年之久。

有学者称波吉亚家族为意大利历史上的首个黑手党家族，凭邪恶龌龊之手段做尽下流之事；亦有学者高度赞扬其为文艺复兴时期艺术家们的保护人，为人类艺术发展史做出了非凡的贡献。环绕在波吉亚家族神秘光环周围的，究竟是天使还是魔鬼？西班牙人出身的“公牛世家”，究竟是如何夺取教皇之冠的？这一权倾一时的意大利豪门，最终缘何黯然落寞？本期《刺客信条：人物志》，将带领各位读者共同回顾文艺复兴时期那段罗马城往事。

权力交接

1492 年 7 月 25 日，意大利罗马城。

作为西欧天主教最高宗教领袖——教皇的居住地，罗马城在彼时欧洲人心目中的地位不言而喻。大约在 1000 多年前，一对由母狼哺乳长大的同胞兄弟罗穆卢斯和雷穆斯以此为根据地，创建了后世所谓的“七丘之城”。事实上，这便是罗马城建成最初的雏形。其后，历经岁月的洗礼变迁，原本居住在“七丘之城”中的拉丁人与萨宾人开始逐渐对周边土地进行扩张，最终形成了以其城市“罗马”命名的共和国。

公元前 27 年，政坛新星屋大维凭借着年少老成的政治智慧以及果敢迅猛的行事手段成功击败劲敌雷必达与安东尼，实现了大权独揽。这位昔日共和国巨头凯撒的贤侄谙熟古罗马政治之道。他虽然通过一系列手段竭力做出一副“还政于民”的姿态，但元老院中的高阶官员以及街中百姓皆知这位年轻人实际上已经成为了全体罗马人的皇帝。自那时起，“罗马”也开始逐渐褪下了“共和国”这个朴实无华的装饰，戴上了“帝国”这顶更为奢华的王冠。不过罗马从未停止挥舞她手中那柄锐不可当的“短剑”。在鹰徽与写着“SPQR”（Senatus Populusque Romanu，元老院与罗马人民）旗帜的指引下，罗马军团四处征战，为祖国扩大版图，掠夺资源。源源不断的财富涌进罗马城，这座城市已经不仅仅只是亚平宁半岛上的一颗明珠，其光辉早已覆盖了整个地中海。

正所谓盛极必衰，随着时间的发展，昔日强大的罗马机器表现出疲态。公元 3 世纪，一系列政治、经济、战争的危机几乎结束了帝国的生命。行伍出身的戴克里先经过一番斗争之后成功问鼎皇位，开启了自己的统治。为了尽可能缓解帝国的局势压力，戴克里先创制了“四帝共治制”的政治制度，将整个帝国一分为四。虽然戴克里先的这一措施无疑是解决帝国顽疾的最优解，但也埋下了罗马城衰败的种子。

在其后数年里，罗马帝国东西分裂的趋势越发明显，罗马城的地位及规格随之迅速降低。公元 330 年，由于现实的政治需要，君士坦丁大帝最终选择帝国东方的君士坦丁堡作为首都，罗马城千年来的政治标志性地位不复存在，但这还不是最糟糕的情况。盘踞在西罗马帝国附近的蛮族势力，在前者实力日渐衰微的同时，开始逐渐露出獠牙。公元 5 世纪，受欧洲人口大迁移的影响，罗马城先后遭到西哥特人、汪达尔人以及勃艮第人的无情蹂躏。往日罗马城的光辉与荣耀早已不复存在，陪伴她的，只剩下鲜血与屠戮。

公元 756 年，为报答教皇斯蒂芬三世的涂油加冕之恩。法兰克王国加洛林王朝的缔造者“矮子”丕平当机立断，决定将罗马划归为天主教教皇的居所——这便是中世纪时期著名的“丕平献土”。虽然这座被基督徒认为是使徒彼得和保罗受难之地的圣所已经成为其最高精神领袖的国度，但罗马尚未从此前的劫难中舒缓过来。通过一位 15 世纪中叶的旅者日记中我们不难发现，这座贵为“教皇之家”的城市仍然是废墟一片：







“……三分之二的土地无人居住，数以万顷的土地变成了果园、牧场和葡萄园，其中星罗棋布的古代废墟，为盗贼与强盗提供了安全的庇护所。”

毫无疑问，面对着这种极端恶劣的生活环境，几乎没有教皇愿意选择在这里办公下榻。1309 年至 1337 年间，在法国国王“美男子”腓力四世的“强烈邀请”之下，教皇驻地被迫由罗马迁移到靠近法国国境的阿维尼翁城。无疑，这一时期的教皇皆是法兰西王国的“阶下囚”，但这些宗教领袖对于能够搬离罗马表现出了极大的热忱。就这样，在一年又一年的等待中，罗马城仍未见到任何转变的“神迹”。

终于在 1447 年，罗马城的命运最终得到了改写。在这一年，教皇尼古拉五世接任尤金四世成为了罗马天主教的新一任精神领袖。籍由在 1450 年基督教圣年中广泛发行的赎罪券，这位出生于意大利热那亚共和国的教皇大捞特捞，积聚了一大笔钱财。事实证明，尼古拉五世不仅精于敛财，在花钱方面，他亦是一把好手。经过尼古拉五世本人的亲自筹谋，重建古都罗马的大型建筑工程项目被正式提上了日程。由君士坦丁大帝营建的圣彼得大教堂得到了专业的修缮，其他宗教建筑也纷纷开始拔地而起。意大利无数手艺精湛的金匠、绘画家，以及雕刻家纷纷齐聚罗马，为这座“上帝之城”的修缮工作贡献了自己的力量。在经过了一番苦难之后，罗马涅槃重生，恢复了昔日的盛况。

1492 年 7 月 25 日，对于罗马城的普通居民而言似乎又只是平和安逸的一天。然而，在城市中心位置的圣彼得大教堂中，其中往来的大小基督教神职人员的表情都显得既紧张又兴奋。原来在这一天，现任教皇——英诺森八世因罹患疾病，随时都可能接到上帝的召见。

此时，静卧在床上的英诺森八世丝毫没有因能够即将面见上帝而感到宽慰。与之相反，恐惧与懊悔写在这位行将就木的老人的面容上。作为罗马天主教教皇谱系中的第 215 位宗教领袖，英诺森八世在政治外交与宗教传播方面几乎毫无建树；然而在肆意享乐以及谋权图富方面，这位教皇大人却是一把好手。在英诺森八世统治罗马天主教时期，他凭借着自己手中的权力，大肆搜刮财富，以满足自己奢华的日常开支消费。债台高筑的他曾经为了借到足够的钱财，不惜典当了他的三重冕和圣座的宝藏。在私生子方面，英诺森八世的声名同样远扬整个西欧大陆。根据当时在罗马城中的一首“流行歌曲”我们可以得知,教宗“拥有八个无用之子，以及同样多的女儿”。因此，竭力为自己膝下的这些儿女谋取福利，是英诺森八世的另外一大“爱好”。

相较于此前的几位教宗而言，英诺森八世在西欧基督教信徒们心中的印象可谓是糟糕透顶。在其去世之后，在意大利曾经流行过一本名为《罗马城日记》的伪史书籍。在这本书中，作者斯蒂法诺 · 因费斯绘声绘色地描述了教皇英诺森八世在临死之前是怎样“命人割开三个十岁童男的动脉来为他输血以获取这些童男的青春”。虽然这段记录极大可能仅只是作者的杜撰，但多少能反映出这位教皇大人在彼时欧洲人心中的形象。

此时，在圣彼得大教堂的一处房间里，几位红衣大主教正在其中等待着事态的发展。显而易见，60 岁高龄的英诺森八世已经时日无多，新一任教皇的选举工作已然提上日程。教皇的冠冕与权杖，于教会大人物而言，无疑就像是夏娃眼中的禁果一样，极富诱惑力。即便不能当选，这些人仍可通过手中的投票权来为自己的前途谋求最大的利益。

此时，集聚在房间内的高阶教士们开始三三两两地密谈，希望籍此探听同仁们对于即将进行的教宗选举持何种态度。然而，一名红衣大主教却一反常态，没有与在场的任何人交流——他便是罗德里戈 · 利安索尔 · 迪 · 波吉亚。此时的他正一脸从容自信地安坐在椅子上，似乎他对于眼下即将进行的选举已经胜券在握。同僚们低声急促的探讨声没有对罗德里戈产生任何影响，他的思绪已经飞出了罗马城，回到了西班牙的瓦伦西亚。



❶ 蛮族的数次大规模入侵活动不仅毁灭了罗马城，更终结了一个时代。

❷ 教皇英诺森八世

❸ 在宫相查理 · 马特的政治奠基之下，其子矮子丕平成功废除了法兰克王国墨洛温王朝的末代君主，开辟了加洛林王朝盛世。

❹ 以母狼哺育罗穆卢斯与雷穆斯为灵感而创作的古罗马青铜雕像。

波吉亚公牛

虽然波吉亚的发迹时间是其在意大利罗马城的这段时期，然而这个家族的开端，却要追溯至西班牙瓦伦西亚。早在阿拉贡王国统治时期，波吉亚家族便开始在政界中崭露头角。根据其家谱提供的信息，波吉亚家族中的首位显赫成员当属阿方索·德·博尔哈。由于其地主家庭出身的背景，博尔哈在年轻时便接受了当时欧洲地区一流的教育。诚如影片《教父III》中的经典台词所言："一个提着公文包的律师所抢到的钱远比一千个拿着冲锋枪的抢匪所赚的还要多。"假若博尔哈听过此言，那么他本人定然是这句话的忠实信徒。由于曾接受过系统的法律培训，他在30岁之时便成为了国王阿方索五世的私人秘书。在担任这项职位期间，博尔哈认真负责的工作态度以及高效果敢的处事作风给前者留下了深刻的印象。事实上，除阿方索五世外，博尔哈还曾积极帮助教宗克莱门特八世完成了退位有关的工作与仪式。为了报答这位"波吉亚"的殷切服务，克莱门特八世通过自己的影响力帮助这位得力助手谋求到了瓦伦西亚大主教的"肥差"。这也时常被后世学者认为是波吉亚家族在宗教界纵横四海的真正开端。

波吉亚家族的成员就如同其家徽之中的"红色公牛"一般，永远不知疲惫，奋勇向前。瓦伦西亚虽然是罗马天主教在西班牙东部地区的一处至关重要的下设教区，但这显然无法满足博尔哈饕餮般的胃口。籍由在这一职位的长期打拼与发展，1455年，博尔哈凭借着自己灵巧的政治手腕以及在宗教界中的人脉关系，成功于1455年4月8日当选成为罗马天主教教皇，即基督教史上的教宗加理多三世。

必须予以公平地指出，假若我们将博尔哈就职教皇一事完全视为个人私欲驱动的结果，就显得过于片面了。事实证明，前者确实寄希望于通过自身的努力，为天主教事业的发展做出自己的贡献。

在加里多三世的任内，这位教皇积极投身于法国民族





❶ 在中世纪和文艺复兴时期，法官工作者在享有较高的社会地位的同时，也普遍受到社会各阶层的尊敬。

❷ 图为1505年的一部古籍中的圣女贞德画像。除这幅插图中贞德所携带的军旗外，其他绘画作品中亦广泛使用剑、斧、长矛等武器元素来表现这位法国民族英雄。





罗德里戈·波吉亚在《刺客信条 II》中的人物造型（左）以及本人的真实肖像（右）。

女英雄“圣女贞德”名誉恢复的工作。作为英法百年战争期间法国军队的重要将领，贞德曾在战争后期的康边战役中不幸遭勃艮第党人俘虏。之后英国人以一笔重金从勃艮第党人手中买下了贞德，经过鲁昂宗教裁判所的裁决，教庭法官最终以“异端”的罪名判处贞德火刑。事后，在贞德年迈母亲伊莎贝拉·达克和法国宗教裁判所的首席大法官吉恩·布雷哈尔的竭力恳求下，加里多三世决定重新提审这一旧案。经过一段时间的审理之后，教宗最高法庭最终于 1456 年 7 月 7 日正式判定贞德之死确属冤屈。虽然这一结果并不能令人死而复生，但终究使其沉冤昭雪，在某种程度上也算得上是善莫大焉。

加里多三世在任内的另外一个工作重心，则是筹谋十字军东征。1453 年，在奥斯曼帝国军队的炮火以及铁骑的无情打击之下，拜占庭帝国——这个曾经屹立千年之久的历史巨人，再也无法支撑下去，倒在了伊斯兰宿敌的箭矢之下。虽然就宗教角度而言，罗马天主教与拜占庭东正教长期以来一直势同水火，二者经常就宗教理论或领导地位等事宜争吵不休。然而归根溯源，二者还是有着紧密的历史与文化连结。因此，拜占庭帝国的沦陷令当时的欧洲上下皆难以释怀。虽然自第三次十字军东征之后，这种宗教性质浓厚的军事行动显现出了疲势。然而历任教皇仍对在近东地区发动圣战一事热心不已：因为这不仅能够在自己的“功劳簿”抹上浓墨重彩的一笔，更可以增加一大笔“灰色收入”。

这位精力充沛的公牛主教定然也不会让这种大好时机白白溜走。为筹集东征的启动资金，加里多三世不惜将前任教皇尼古拉五世收藏的大批珍稀书籍全部拍卖，而他自己也“极为大方”地将教皇冠冕典当成金光闪闪的杜卡特金币。至于发放赎罪券这种“厚利多销”的买卖，自然也得到了这位主教大人的特别青睐。为了激发战士及水手们的参战热情，加里多三世明确表示他们“在踏上东征旅途的一刻就可以完成救赎”。

虽然加里多三世一心一意推进相关事务，希望将毁灭拜占庭帝国的敌人尽数消灭，但事情的结局却未能如这位主教所愿。1456 年 7 月，在东征舰队取得了一系列微不足道的胜利之后，这场圣战在毫无征兆的情况下戛然而止。究其原因，是整个欧洲社会已经对这种军事远征活动心生厌恶，不愿继续给予教皇经济方面的支持。加里多三世非但未能完成他“土耳其征服者”的美梦，反而因为这场“战争游戏”招致了罗马城中不同阶层人民的强烈不满。

用兵失败在某种程度上重创了加里多三世的那颗为上帝开疆辟土的热枕之心。然而正所谓福无双至，祸不单行。1458 年，这位年事已高的教皇大人又罹患恶疾。当罗马城中的人民听说这一消息后，无不欢欣鼓舞。究其原因，除了对加里多三世贸然东征的不满外，还有两个极为重要的原因：

一方面是因为他西班牙出身的家世以及关于波吉亚家族“犹太血统”的传闻。虽然学者普遍认为所谓的“犹太血统”仅只是政敌对波吉亚家族的诋毁。然而在社会舆论方面，人民所关切的并非真相，而是他们内心希望的答案。鉴于犹太民族长期以来在欧洲饱受歧视与压迫，自然就不难理解为何众人如此愤恨。

另一方面，则是因为加里多三世在任期间对西班牙人与加泰罗尼亚人的亲信。

瘫卧在病床上的阿方索·德·博尔哈只能默默忍受着众人对他即将离世的诅咒。唯一能让他感到聊以慰籍的，是他生前对三个侄子——尤其是罗德里戈·利安索尔·迪·波吉亚的“特别安排”。加里多三世坚信，只要罗德里戈在，波吉亚公牛就永远不必担心自身的安危。它定然会通过自己坚硬的牛角，将一切企图阻拦的敌人踏在自己的四蹄之下。


弗罗林金币是一种最初流行于意大利佛罗伦萨共和国的货币，其正面图案为象征着共和国的百合花，背面则是施洗者约翰的人物像。随着欧洲地区贸易的兴盛，弗罗林金币走出意大利半岛，成为颇受欧洲各国认可的货币。

青出于蓝

在罗马天主教早期历史中，当选教宗为儿女亲属谋取福利，几乎是彼时欧洲宗教界心照不宣的“共识”。而罗德里戈，这位波吉亚家族史上最富盛名（抑或恶名）的成员，其发迹在很大程度上归结于叔父加里多三世的提携及关爱。

1431 年 1 月 1 日，罗德里戈出生于西班牙瓦伦西亚。由于幼年丧父，阿方索 · 德 · 博尔哈主动承担了罗德里戈的抚养、教育的义务。1445 年，博尔哈受恩主克莱门特五世的协助，成功当选为瓦伦西亚大主教。这之后，在博尔哈的授意之下，罗德里戈开始了他在宗教界中的打拼。在数年中，他先后担任了瓦伦西亚主教堂的看守，以及瓦伦西亚、巴塞罗那和塞戈尔韦主教座堂的咏祷司铎等重要教职。事实证明，青年时期的罗德里戈和同时代的欧洲青年一样，热衷于旅行探险，四处游历。在瓦伦西亚任职期间，他曾多次前往罗马当地观光，并与城市中的人文学家攀谈。虽然在工作方面时常缺勤，但在叔父的照顾下，罗德里戈始终拥有稳定的收入来源。

似乎是受叔父阿方索青年时期接受司法教育的影响，罗德里戈本人也被安排在意大利最富盛名的博洛尼亚大学接受法律培训。罗德里戈虽然热衷于游山玩水，但这并没有影响到他在学习方面的用心。几年之后，罗德里戈便顺利取得了法学博士学位。几乎每一位与其在大学期间接洽过的师生都笃信，这位波吉亚日后定能做出一番属于大事业。

1455 年，就在博尔哈进驻罗马成为教宗的那一年，作为其得力助手的罗德里戈也随着教皇的圣座一道，抵达了这座“不朽之城”。虽然此时年仅 25 岁，罗德里戈却凭借着自己在处理宗教事务方面所展现出的天赋，担任了执事级枢机一职，领圣尼各老监狱执事区执事衔。短短一年之后，他再度升迁，成为了圣座的副秘书长。长期伴随在教皇身边的经历，令罗德里戈不仅熟知了天主教高层内部的行事准则，更结识了一大批位高权重的人物，而这都为其日后稳定教宗之位奠定了必要的基础。罗德里戈在罗马时期的一系列工作，包括武力镇压安科纳叛乱等等，都证明了其叔父加里多三世的判断：这位年轻的波吉亚，确确实实是一位难得的人才。

当然，这名位高多金的年轻人（波吉亚家族在西班牙与意大利拥有众多地产财富，而罗德里戈本人光是教职的收入就高达 8000 弗洛林金币）并非完美无缺。其在私生活方面的放纵经常成为政敌攻击波吉亚家族的一项重要“罪证”。

在叔父在世之时，几乎无人胆敢公开批判罗德里戈。然而在加里多三世去世后，情况就发生了逆转。有关波吉亚荒淫无道、醉生梦死的传闻，成为了当时罗马人茶余饭后的一大谈资。不可否认，这些所谓的传闻的确有夸大的成分，然而在某种程度之上仍是其生活的真实写照。接替加里多三世教宗职位的，乃是意大利锡耶纳出身的庇护二世。当这位教皇在听闻手下对罗德里戈私生活“添油加醋”的描述之后，他随即给自己的这位副大法官写了一封私人信件，命令他停止这种“轻佻的行为举止”。显而易见，这位波吉亚并没有接受教皇大人的训导。他在继续沉湎于声色犬马的同时放低了自己的姿态，以防对其不利的风言风语再度流传到教皇耳中。

熟知罗德里戈的人几乎都认定他是一个风流浪子，永远不会为某个女子所征服。随着一位名为瓦诺莎 · 德 · 卡塔内的大家闺秀与罗德里戈偶然相识，众人发现自己此前的主观臆断是多么荒谬。作为意大利当地贵族的女儿，瓦诺莎在十几岁之时便结交了这位教庭法官大人。显然，这位妙龄少女有着某种难以描述的独特魅力。就在二人相识不久之后，罗德里戈便拜倒在了她的石榴裙下。

彼时，天主教教会高层成员拥有情妇在欧洲社会已经是一个“公开秘密”。但为了避嫌，同时为了保护瓦诺莎，在 1475 年，罗德里戈花费巨资为情人瓦诺莎以及自己的法律顾问兼公证人卡米诺 · 贝内米贝纳举办了一场声势浩大的婚礼。婚后的瓦诺莎可以自由出入波吉亚府邸，不用担心世人的闲言碎语。瓦诺莎与卡米诺虽然名为夫妻，但私下并无瓜葛。“婚后”的瓦诺莎不仅凭借着自己精明能干的头脑为波吉亚家族打理了罗马城内的各项家庭业务，还先后为罗德里戈生下了四个孩子。虽然罗德里戈在“迎娶”瓦诺莎之后仍像以前一样四处作乐，但不可否认的是，这位出身高贵的意大利女士是他一生众多情妇中的至爱。

1464 年 8 月 14 日，教宗庇护二世去世。在他之后，教皇保罗二世、西斯笃四世以及英诺森八世纷纷登场，成为了此后三届“教皇权力争夺战”中的最后赢家。罗德里戈虽然没有参与到教皇之职的争夺中，但是这三场选举的结果背后都有他的推手。并非是这位波吉亚对权势清心寡欲，而是他时刻都在枕戈待旦，积蓄实力，准备在局势最为明朗之时将所有的筹码押注出去。就在英诺森八世于床榻之上拼命为自己的贪腐行径向上帝忏悔之际，罗德里戈已然决定——他要竞选教皇。

吾乃教皇

事实上，罗德里戈·波吉亚夺取教皇权杖的计划，早在英诺森八世行将就木之际就已经拉开帷幕。凭借着家族雄厚的财政实力，外加本人多年于教会上层人士间的左右逢迎，罗德里戈的选举之路似乎一片坦途。英诺森八世糟糕的处事能力外加贪婪的行为作风几乎撕开了罗马天主教管理层的最后一块遮羞布。手握投票权的红衣大主教们都认为，新任的教皇绝不能是一个酒囊饭袋之徒——他不仅德才兼备，令人信服，还需要扛起振兴天主教教会事业的大旗。罗德里戈虽然因生活作风问题而遭到政敌的刁难，但在绝大多数高阶教士们看来，他是一个不错的人选。不过，当人们以为波吉亚家族历史上的第二位教皇即将诞生时，在一个名为朱利亚诺·德拉·罗维雷的萨沃纳高级教士的掺和下，事情的进展却有了变化。

朱利亚诺·德拉·罗维雷，前教皇西斯笃四世的贤侄。作为一名资历与背景同样十分出众的红衣主教，朱利亚诺野心勃勃，希望能仿效叔父，为家族争得荣光。在英诺森八世于病床上辗转反侧之时，他决定向竞争对手罗德里戈发起挑战。几乎在教皇选举之前的每一场高阶会议上，二人都会因为各种问题争论不休。据悉，在某场争论中，朱利亚诺曾公开对罗德里戈的西班牙血统大加嘲讽。倘若不是一旁与会的其他红衣大主教反应迅速，想必二人当日难免会以暴力手段来“一决胜负”。

当两位候选人都足够优秀之时，决定二者谁可胜出的，通常是一些场外因素。就文艺复兴时期的罗马天主教高层而言，这种所谓的场外因素便是“政治献金”。尽管没有任何罗马天主教方面的官方文献档案能说明罗德里戈贿赂了大半个红衣主教团，但 16 世纪的意大利历史学家弗朗切斯科·圭恰迪尼和教会编年史学家约翰·伯查德都在各自的历史专著中记述了波吉亚家族行贿的事实。

“这种方式（指行贿）在那个年代可谓史无前例，（罗德里戈）不仅动用金钱攻势，还许下包括诸多极具 '钱 '途的职位和好处”，弗朗切斯科在他的《意大利史》中以这样一种讽刺与幽默参半的方式写道。

少许意志坚定或倾向于朱利亚诺的高阶教士并没有被罗德里戈的威逼利诱打动，而这也给后者造成了一些“无伤大雅”的影响。在长达四天的推诿扯皮中，手握投票大权的红衣主教们全部被关在圣彼得大教堂中的一处幽闭狭小的房间里。除非新一任的教皇被推举出来，否则他们就得一直呆下去。更为糟糕的是，选举进行的时间正逢意大利的盛夏，这导致他们在唇枪舌战的同时，还得忍受闷热潮湿的环境，以及彼此身上令人作呕的汗臭味。

在饮食方面，情况也开始变得越加糟糕。可能是为了帮助这些平日里骄奢淫逸的大主教们理顺思路，提供给他们的膳食越发“清淡”。实际上，此刻内心焦急的不仅仅是两位参选人以及一众红衣大主教，教堂之外的罗马平民也在紧张地盯着建筑物之上的烟囱，期待能够尽早得知这场选举的结果。在第五天，在情况已然令这群平日养尊处优的教士们再也不能忍受之时，选举结果终于出炉。在至少 13 位枢机主教的共同推举下，罗德里戈笑到了最后，成为了这场权利游戏中的最大赢家。

按照罗马天主教的惯例，当新任教皇被推举选出之时，他应当谦逊地以拉丁文“我愿意”作为开场白，随后在圣彼得堡大教堂的阳台上接受信众们的顶礼膜拜。但对于“红色公牛”而言，这种尽显谦卑的姿态与其行事高调的家族作风显然格格不入。当罗德里戈穿上了尺码最大的白色法衣后，他便即刻走到阳台之上，发出了阵阵“吾乃教皇”的呼喊。这之后，在皇家骑兵卫队的护卫之下，新任教皇身跨一匹雪白的骏马，享受着属于他的选举庆典仪式。罗德里格知道，一个时代，一个属于波吉亚家族和教皇亚历山大六世（罗德里戈本人的主教名讳）的时代，已经降临。



枢机主教朱利亚诺·德拉·罗维雷（左）和其叔父教皇西斯笃四世（右）。

顾家之人

在尽情享受数日后，罗德里戈决定静下心来，将注意力放在处理正事上。一方面，他严格恪守参选之前对众位枢机大主教许下的承诺，将一辆辆满载着各色珠宝的骡车以及一个个油水丰厚的职位慷慨赠与了自己的支持者。而另一方面，奉行“朋友不嫌多”的古谕，罗德里戈继续与其他意大利及欧洲国家的王侯将相、豪门望族等往来结交。他深知取得教皇之位不易，但想要守住教皇头衔更是难上加难。在风起云涌、变幻莫测的欧洲政坛中，唯有将利益与钱币多放进几个权力的“篮子”里，才能令波吉亚家族的统治与影响力得到庇佑。

当罗德里戈君临上帝之城梵蒂冈时，他和情妇瓦诺莎·德·卡塔内已经生养了四个聪明伶俐、身体健康的孩子。在教皇看来，维护家族利益与结交欧洲豪门家族基本上是同一件事情。因此在他的积极斡旋之下，波吉亚的四只“牛犊”或被委与以重任，或早早被安排婚事，家族未来一时间可谓是前途无量。按照年龄大小的顺序排列，这四位年轻人分别为长子切萨雷、次子乔瓦尼、三女卢克雷齐娅以及幼子乔弗雷。在父亲大人罗德里戈的安排下，四人共同担负起振兴家族事业的重任。时刻准备以利刃与毒药，铲除一切危及波吉亚利益之人。

切萨雷·波吉亚，罗德里戈的长子，一个文艺复兴时期“享誉”欧洲大陆的政治天才以及军事霸主。值得一提的是，“切萨雷”实际上是意大利语中“凯撒”的写法。在年幼之时，切萨雷便展现出了自己在比武格斗以及军事指挥方面的才能。然而出身律师的罗德里戈似乎更希望长子仿效自己的成功方式。在这位控制欲极强的父亲的“逼迫”下，切萨雷在 15 岁便成为了西班牙一个教区的主教，这几乎刷新了高阶教士任职的年龄记录。

尽管身居高位，手握实权，但是切萨雷却在多个场合中表达了自己对于现状的不满。其父罗德里戈深知切萨雷对于军事指挥权力的渴求，却似乎有意压制——罗德里戈宁愿让自己能力平平的次子乔瓦尼统帅家族与教皇国的武装力量，也不愿意让切萨雷卸任在教会高层的职位。然而，这位日后将以“野心勃勃”与“不择手段”留名青史的波吉亚势必不会坦然接受命运的安排。倘若无法通过正规途径达到目的，那么他将不惜通过非法手段僭越夺取属于自己的“合法权利”。

由于一些史料记载方面的误差，很久以来乔瓦尼·波吉亚被历史学家认为是罗德里戈的长子。但越来越多证据的表明，乔瓦尼是家族的次子。在饮酒享乐、挥金如土上，乔瓦尼比起其他兄妹更像是一个波吉亚。罗马城散布的大小酒馆、妓院，都是这位浪荡公子哥时常出没的地点，而他似乎对这样的日子也极为满意。当罗德里戈于 1492 年 8 月 11 日被选举成为英诺森八世的继承者后不久，乔瓦尼便被先后任命为塞萨公爵、那不勒斯治安官、圣彼得总督等。毫无疑问，他手中掌握的军事大权，是其父统治长治久安的最大保证。

作为罗德里戈的唯一一个女儿，卢克雷齐娅·波吉亚可谓是父母眼中的掌上明珠。由于自幼接受的良好教育，加上她出众的相貌，卢克雷齐娅在年幼之时便成为了意大利上流社会里极富魅力的交际花。在彼时的欧洲，一般出身世家大族的女性是不可能左右自己的婚姻生活，这点同样适用于卢克雷齐娅。虽然种种迹象都表明罗德里戈应该是深爱着自己的女儿，但这丝毫不妨碍他将闺女的人生大事视为自己政治谈判筹码。





切萨雷·波吉亚在《刺客信条 兄弟会》中的人物造型（左）以及其真实肖像（右）。

此时的波吉亚家族高居梵蒂冈宝座，因此慕名而来，希望与卢克雷齐娅结为连理的贵族男子络绎不绝。罗德里戈先是允诺了巴伦西亚王国的瓦尔达尤拉领主胡安·德·森特勒斯，然而仅仅不到两个多月，他就单方面撕毁了这份联姻协议。在这之后，那不勒斯王室提出了同样的请求，但罗德里戈依旧兴趣缺缺。最终，来自意大利米兰共和国的斯福尔扎家族幸运地接到了“绣球”。在教皇大人看来，这个拥有雄厚势力且在政治阴谋方面几乎能与自己家族相媲美的贵族，应当能为“波吉亚”赚取更多的利益。虽然斯福尔扎家族所派出的求婚对象，是比卢克雷齐娅年龄大一倍有余的佩萨罗领主及名义上的科蒂尼奥拉伯爵乔凡尼·斯福尔扎，但显然这在罗德里格看来，无伤大雅。我们无法在史料中查找到卢克雷齐娅是否因为这桩婚事与父亲争吵，但即便她对此心怀不满，也别无选择。





卢克雷齐娅的真实肖像（左）以及其在《刺客信条 兄弟会》中的人物造型（右）。虽然没有其兄长切萨雷在指挥作战方面的才能，但是卢克雷齐娅却以自己的方式为家族做出了极大的贡献。她在艺术创作和收藏领域所达成的成就，令人为之惊叹。



虽然同为教皇亚历山大六世的子嗣，但是乔弗雷·波吉亚却因懦弱无能的性格遭受父亲的冷落。

在罗德里戈成为教皇的那一年，他与瓦诺莎最小的儿子乔弗雷·波吉亚年仅 11 岁，但是这丝毫不影响其父将之放在“家族振兴”的百年大计中。虽然那不勒斯王国方面曾在卢克雷齐娅婚约上碰了一鼻子灰，然而深谙权驭之术的教皇却不失时机地提议，希望那不勒斯的阿方索二世之女阿拉贡的珊莎与乔弗雷订婚。作为孩童的乔弗雷自然对爱情充满了美好的向往，然而在罗德里戈的字典里，家族利益永远都要大于所谓的美好爱情。乔弗雷终将明白，骑士文学里渲染的骑士与公主的凄美故事，在现实世界中注定只是一个故事。

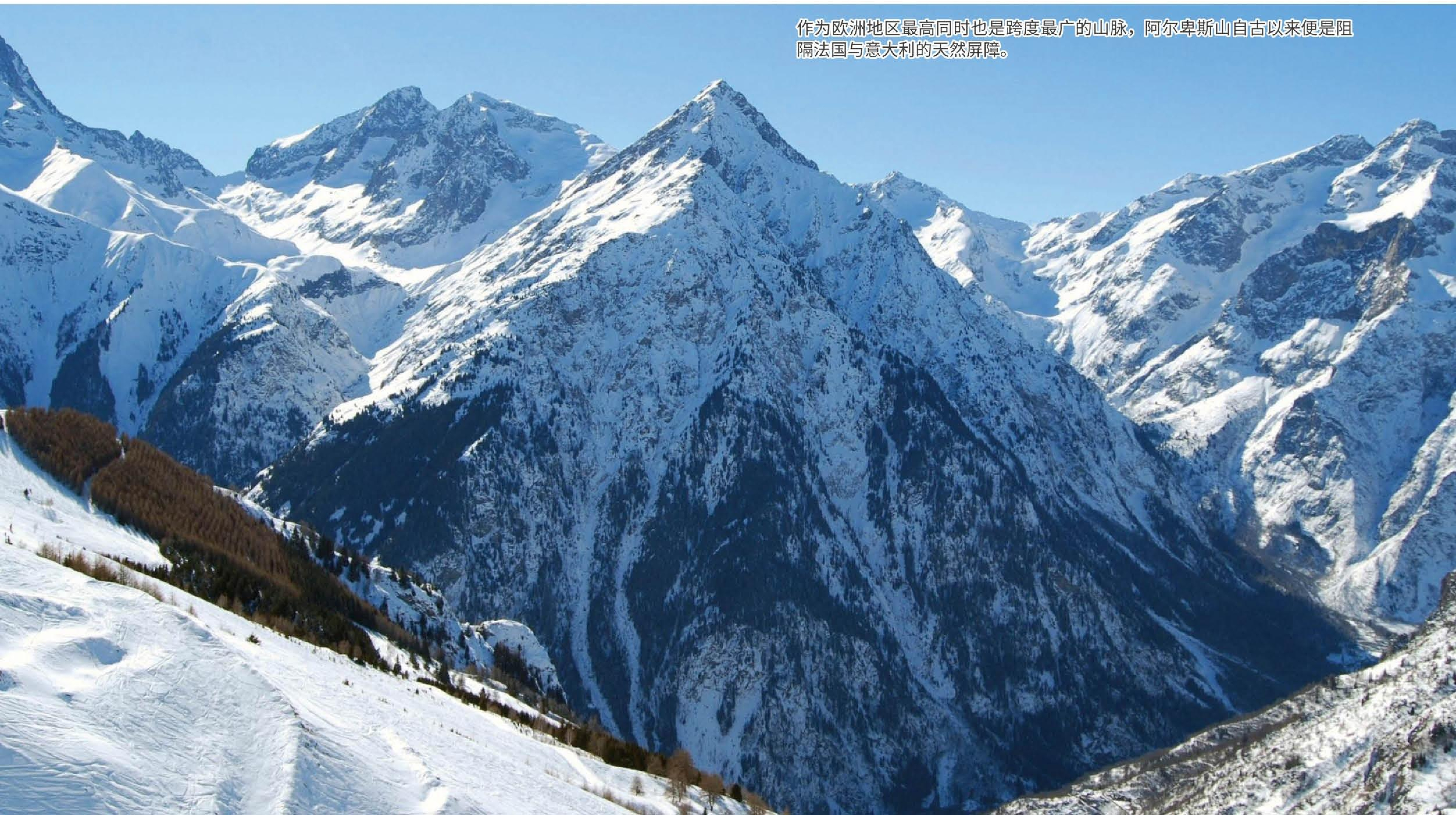
鸢尾花之乱

除了自己的亲生子女外，罗德里戈仿效自己的叔父，为一众波吉亚家族出身的侄子与侄女们谋求福利。根据罗德里戈当政时期的历史学家著作记载，在前者“统治”梵蒂冈的早年间，便有十数名自己的亲信先后成为了枢机主教团的成员。虽然此举难免令人想起罗德里戈的前任——贪婪无能的教皇英诺森八世，但是必须承认，即便这位天主教新贵同样腐败，他却将教会上下事务打理得井井有条。

在教理方面，罗德里戈将《圣经》烂熟于胸，即便是与当时最具雄辩才能的教士争论教义问题，他也能令对方心服口服；另一方面，罗德里戈在处理人际关系方面堪称出众。他就如同是一位出色的“披萨切割师”，将利益的归属极尽可能公正地分配出去。倘若有人对罗德里戈的决议露出些许微词，教皇也能够通过其他方面的利益互补，亦或某些“黑色”手段，令不满者臣服。在其统治前期，罗马天主教教会明显表现出从此前泥沼中脱身的迹象。然而正所谓“岁月静好只是偶然”，罗德里戈即将与波吉亚家族和意大利人民一道，面对着来自法国卢瓦卢王朝君主查理八世的挑战。

在介绍法国入侵意大利之前，我们有必要简要回顾一下两个国家之间的“恩怨情仇”。将鸢尾花（法国的国花及国家的标志）插遍那不勒斯王国，一直以来都是法国君主梦寐以求的目标。然而受限于种种主客观因素，这种愿望在很长一段时期内仅是一个触不可及的理想，法国根本无力对那不勒斯王国做出任何实质性的军事侵略行动。即便如此，兼并那不勒斯的野心仍被法国历任君主传承了下来。国王查理八世，同样是听着“那不勒斯王国乃法国与卢瓦卢王朝固有之领土”的政治童话长大。与王朝先辈们相比，查理八世不仅其貌不扬，而且在宫廷社交礼仪方面更显粗俗。常言道“成大事者不拘小节”，查理八世不甘心“远征那不勒斯”仅是一个王朝王子们的“睡前故事”。他决心凭借一己之力，完成祖先们的夙愿。

古今中外，一场政变或军事活动，往往需要一个在道义上站得住脚的“理由”。冥冥之中，在 1494 年，一个绝佳的“宣战借口”自动送到了查理八世的面前。在这一年，那不勒斯王国的统治者费迪南多一世去世，享年 70 岁。这个年迈昏庸之徒在统治那不勒斯期间树敌无数，王国的


作为欧洲地区最高同时也是跨度最广的山脉，阿尔卑斯山自古以来便是阻隔法国与意大利的天然屏障。

臣民都对其高压统治心怀憎恨。有人传言这位国王死于一场精心策划的政治毒杀，但对于查理八世来说，费尔南多一世的死因并不重要，最重要的是此人死了。一般而言，统治者权力交接之时是整个国家政局最为动荡的时刻。查理八世抓住时机，向整个欧洲地区宣告了自己对于那不勒斯王国的继承权力。1493 年，在先后与法国的周边邻国达成停战协议后，查理八世亲自带兵跨过阿尔卑斯山，向亚平宁半岛飞扑而去。

在查理八世入侵之前，罗德里戈陷入了深深思索中。在逢迎法国国王，亦或坚持推举费尔南多一世的合法继承人阿方索二世，教皇大人一时间难以做出抉择。罗德里戈曾寄希望于两方人马派出谈判代表，以和平手段解决权力争端。然而血气方刚的查理八世一心想通过暴力手段夺取那不勒斯的统治权。更为糟糕的是，他不仅在军事入侵方面寸步不让，甚至打出了“帮助罗马天主教会拔除腐败的脓疮”这样的军事口号，此举可谓是将矛头直指罗德里戈。闻听此言的罗马天主教会高层炸开了锅。由于罗德里戈任人唯亲，原本很多身居高位的枢机大主教的权力与地位一落千丈。与教皇竭力阻止战火蔓延至意大利不同，此刻的他们却为查理八世的入侵欢欣鼓舞，整个教会高层直接分裂成为两派。面对此情此景，罗德里戈心知和平谈判解决争端的方式断然是不可能了。在 1494 年 3 月 30 日，教皇决定力挺阿方索二世，尽最大可能维护这位合法继承人的一切权益。

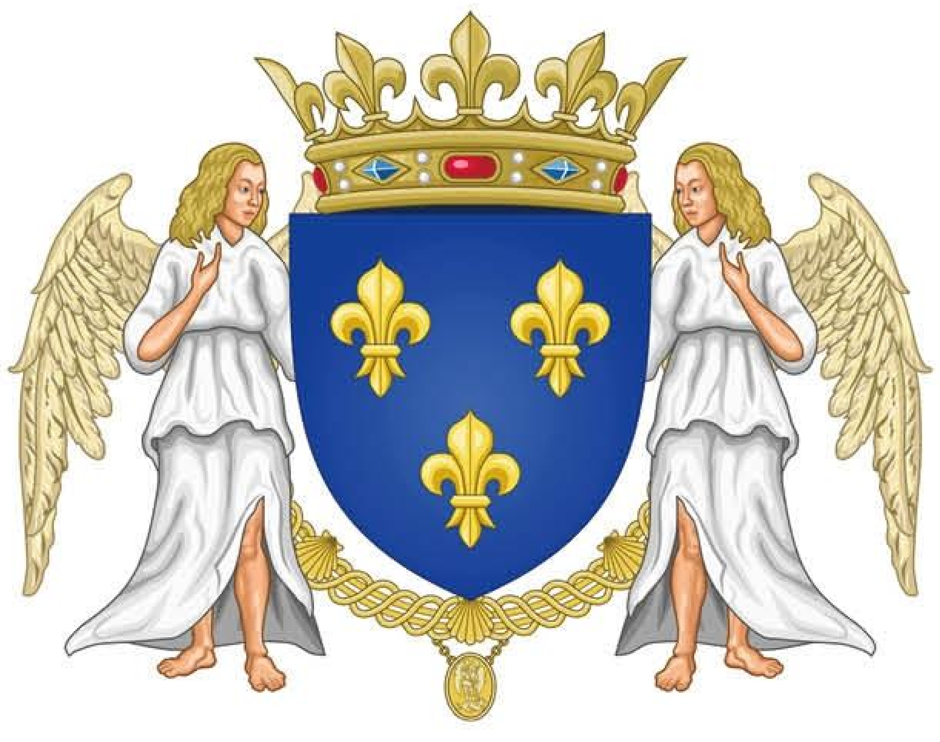
罗德里戈的行径无异于给了查理八世一个重重的耳光。1494 年 8 月底，法国军队开始了他们的军事远征计划。在强悍的法国士兵面前，意大利本土的雇佣兵和各个共和国在仓促中集结起来的民兵毫无抵抗之力。查理八世在短时间之内便以摧枯拉朽之势，占领了意大利北部的数座重镇，兵锋直指梵蒂冈城中的教皇连同其背后的那不勒斯王国。虽然战火暂未烧至罗马城，但是城市中却已经出现了不少意图颠覆教皇以及波吉亚家族统治的“法国同盟军”。罗德里戈当机立断，授意次子乔瓦尼将一切蓄意破坏分子全部逮捕扣押。这之后不久，入侵的法国大军又在维泰博附近“偶遇”了两位与教皇关系亲密的女性，她们分别是教皇的情妇吉乌利娅·法尔内塞和其堂亲阿德里安娜·达·米拉。

面对这两位送上门的人质，查理八世却展现出了相当的骑士风度。他在收到了教皇大人开出的 3000 达克特金币的赎金后，就径直派出 400 名法国士兵将二人安全送回教皇驻地。查理八世在意大利的盟友卢多维奇 · 斯福尔扎对于前者的这一决议表现出明显不满——他认为这二位女子不但能够成为日后与罗德里戈谈判的重要筹码，而且定然能为查理八世带来 50000 达克特金币的超高收入。

虽然教皇在与查理八世的首次交锋中取得了胜利，但


虽然样貌丑陋，但法国卢瓦卢王朝君主查理八世在军事指挥方面有着过人的天赋与才能。

这无法扭转法军全面入侵的现状。直至 1494 年的圣诞节前夕，长驱直入的法国军队已经完成了对罗马城的半包围状态，攻城之战一触即发。在此之前，罗马城的平民已经从其他城邦的逃亡难民口中听闻了法军的残暴。此刻，这些待宰羔羊除了尽快将有价值的宝物藏匿起来并且诚心向上帝以及圣母玛西亚祈祷之外，别无选择。教皇大人此刻却对查理八世及其麾下兵卒的日益临近气定神闲，似乎他已经思考妥当应当如何处理当下的危机。


法国卢瓦卢王朝徽章。

籍由书信的方式，罗德里戈向查理八世理清了当下的利害关系。虽然我们对二人的通信内容一无所知，但其后的种种现实都证明了前者的心理攻势生效了。再三保证法军将对罗马城居民秋毫无犯，且特别保证教皇及其家人的安危后，罗德里戈最终决定大开城门，邀请法军进驻城内。

虽然两位统治者事先已经作出承诺，但是肆意掠夺、侵吞财产的现象时有出现，甚至还一度发生了屠杀罪行，而教皇对此睁一只眼闭一只眼。在法军进驻罗马城几日之后的1月16日，罗德里戈才“姗姗”在圣彼得大教堂内部接见了这位那不勒斯的征服者。

在前文中，我们知晓查理八世对宫廷社交礼仪的生疏。然而，就是这种看似几乎微不足道的小事，却被教皇敏锐察觉。罗德里戈故意在查理八世向自己屈膝致敬之时置若罔闻，当查理八世慌张地第三次下跪时，他才假意看到前者，并让查理八世平身。教会史学家伯纳德亲历了这场闹剧，他甚至戏言一度不知道眼前的哪位才是砧板上的鱼肉。

自此，罗德里戈便牢牢的掌握了二人谈判的先机。此时的查理八世没有了“拔除教会脓疮”的雄心，与之相反，他像是一名侍候教皇大人的见习修士般唯唯诺诺。不可否认，在攻城掠地、一统三军方面，查理八世算得上是天才。然而这位年仅二十四岁的年轻人，在政治谈判方面相较政坛老手罗德里戈，无异于孩童般。

查理八世向罗德里戈提出了一系列条件，要求后者必须一一允诺。实际上，他所提及的绝大多数条件对于教皇本人全都无伤大雅。虽然罗德里戈答应了其提出的全部要求，但巧妙回避了改革教会和承认查理八世拥有对那不勒斯王国的法理权这两项“硬性条件”。最终，双方达成了一致，并签署了相关合约。法国君主方面誓死保卫圣座罗德里戈在教会中的合法席位，而罗德里戈将会一一实现自己此前对查理八世的全部诺言。

毫无疑问，这场法国国王与教皇的斗争，以后者的完全胜利告终。令查理八世始料未及的是，即便他看似强迫教皇本人同意了一系列有利于法国的条约，罗德里戈无意兑换自己的承诺。不久之后，法国大军就将踏上返回故土的旅程，而这又是一次充斥着苦涩与无奈的归乡之行。

1495年，在结束了于罗马城中的短暂休整后，查理八世便与麾下的兵士们继续向着南部的那不勒斯城进发。在保证阿方索二世合法继承权益以及人身安全问题上，罗德里戈食言了。与波吉亚家族的切实利益相比，阿方索二世本人的性命就显得无足轻重了。事实上，教皇的背信弃义除了对己方利益的考虑外，还包括他长子切萨雷·波吉亚的人身安危。在查理八世的大军开拔之前，这位法国统治者特别要求切萨雷一同前往那不勒斯。虽然查理八世给前者安插了一个教皇特使的荣誉头衔，但是所有人都知道这



罗德里戈的情妇，吉乌利娅·法尔内塞的个人肖像。



重型火炮乃是文艺复兴时期法国军队中的秘密武器之一。实际上早在中世纪时期，英国人便在百年战争期间领略了这一重型火器的破坏力。

位统治者的目的是“挟长子以令教皇”。切萨雷对于这一安排并没有表现出任何紧张或是抱怨，似乎这种冒险生活更符合他的追求。

情形对于阿方索二世而言可谓是糟糕透顶。这位新晋国王在未组织任何象征性抵抗的情况下，就携带着四艘载满了金银珠宝的船只逃往西班牙寻求政治避难。虽然法国编年史作家菲利普·德·康姆内斯不屑一顾地评论阿方索二世“无能懦弱到了顶点”，但就当时的情形来看，这位国王确实也没有其他更好的选择。

1 月 30 日，查理八世的随从惊讶地发现，原本一直与他们同行的切萨雷消失不见了，没人知晓教皇长子究竟去了哪里。查理八世对切萨雷的不辞而别咒骂了许久，但是眼下他并没有多余的精力去担心那位年轻红衣主教的去向。

2 月 22 日，查理八世在军队的簇拥下进驻了那不勒斯城。在经过了一系列令人乏味却颇有必要的加冕仪式后，这位法国国王终于实现了祖先一直以来都未能达到的成就。然而自此之后，这位曾经积极进取的国王开始沉溺于异域风情和自己昔日的成就之中不能自拔。同时由于缺乏军队纪律的约束，法军烧杀抢掠的行径越发猖獗。那不勒斯人民刚刚送走了两位暴君，又迎来了一位更为差劲的异族王，其遭受的苦难不言而喻。

由于法国人生性风流，在其出现于那不勒斯城中约数月之后，一场感染规模极大的梅毒病迅速席卷了整个意大利地区。这种“法国病”（法国人则坚称此病为“那不勒斯病”）来势之猛，甚至连教皇罗德里戈的家族和教会宫廷都不幸中招，约有 17 名成员罹患此病，其中包括切萨雷。在逃离查理八世的大军之后，这位年轻的波吉亚便蛰伏了起来。对于法国人对波吉亚家族的侮辱，切萨雷始终无法释怀。

就在梅毒广泛传播的同时，罗马城中又爆发了一场旨在针对瑞士雇佣军的谋杀行动。作为文艺复兴时期战斗力最强的雇佣部队之一，瑞士人因其果敢勇猛的作战风格得到了欧洲各国君主的青睐。为顺利远征，查理八世以重金雇佣了一队瑞士雇佣军。在意大利驻扎期间，这些瑞士人掠夺了切萨雷母亲的宅邸，将大约 800 达克特金币的财物全部占为己有。波吉亚家族向来奉行“有债必还”的行事准则。在切萨雷本人的亲自指挥之下，受查理八世之命驻守在罗马城中的瑞士人突然在圣彼得大教堂广场上遭到了大量西班牙人的突袭。这场袭击直接导致了 20 余名雇佣兵当场死亡，而侥幸存活下来的人也遭受了不同程度的挂彩。

对于查理八世而言，这还不是最为糟糕的消息。教皇方面，罗德里戈动用自己的影响力，召集威尼斯、米兰、神圣罗马帝国皇帝马克西米连一世和阿拉贡的让费尔南多，组成了反法同盟。法国远征军因梅毒的影响严重削弱了战斗力。

在 1495 年 7 月 6 日的福尔诺沃战役中，法国军队虽然艰难取胜，但是这场战斗却奏响了法国人在意大利的丧钟。在此战役后，查理八世只得不情不愿地离开了安乐窝那不勒斯，携带着一辆辆满载着各色珍宝的骡车返回故土。沿途，反法同盟的士兵接连对士气低落的法国人发动了数场进攻，后者因而被迫丢弃了不少辎重。即便如此，绝大多数法国的兵士们还是安然度过了阿尔卑斯山，返回了故土。

在这场法国入侵意大利的战争中，法国人自然是最大的赢家——佛罗伦萨、米兰、那不勒斯等意大利城镇皆在不同程度上遭受了法国人的掠夺。但对于以罗德里戈为首的波吉亚家族而言，他们却摆脱了悬浮在头顶的达摩克里斯之剑。无论查理八世承认与否，在这场与波吉亚的争斗中，教皇获得了完全胜利。特别是籍由这场纷争，教皇的长子切萨雷·波吉亚得到了全方位的历练。在这之后，这位相比其父更令人感到胆寒的存在即将展开自己的羽翼，令整个意大利，甚至是欧洲倍感惶恐不安。

兄弟阋墙

当法国大军大举入侵意大利，威逼教宗之时。唯一陪伴在后者身边的，是长子切萨雷。这个年轻人虽然刚刚二十岁出头，却在一连串政治阴谋与军事行动中展现出自己成熟果敢的一面。对于切萨雷为何数次身先士卒、深入敌阵，在笔者看来，除了保护家族利益之外，他可能是为了得到父亲罗德里戈的认可。即便切萨雷在“陪同”查理八世远征那不勒斯之时已经贵为红衣大主教，但是这位枢机大人的日常装扮及行事准则几乎看不到半点教职人员的影子。切萨雷渴望在军事方面建功立业的野心并没有因为教会日常的琐碎事务而消磨殆尽。与之相反，他对“铁与血”的追求日益上升。然而不管在父亲面前如何表现，罗德里戈压根没有准许儿子“弃笔从戎”的意图。我们无法得知这位年轻人心里是否憎恨父亲对自己命运的安排，但这之后所发生的一切，很大程度上可以视为他对教皇的最大报复。

随着罗马城危机的解除，在战争期间被罗德里戈送往其他地方避难的波吉亚家族成员陆续回到父亲身边。罗德里戈为自己先后回家的子女们特地举办了极尽奢华的接风宴席。最为隆重的，必然是 1496 年 8 月举行的旨在欢迎乔瓦尼回归的盛典。



一直以来，乔瓦尼都被公认为兄弟之中最懂得物质享受的那位。此时，乔瓦尼贵为坎迪亚公爵，因此他的服饰及随身装配之高贵令路人为之叹服。诚然，罗德里戈爱护他所有的子女，却更偏爱乔瓦尼。而后者也正因教皇的一味纵容，时常目中无人，在罗马的街头小巷招摇过市。本人时常因为这样的表现，招致罗马城中其他贵族与平民的白眼。

在兄弟姐妹相处关系方面，切萨雷与卢克雷齐娅和乔弗雷的关系甚好。然而，切萨雷与乔瓦尼的关系却始终不和，随着时间的推移，甚至堪称是水火不容。切萨雷妒忌二弟在父亲心目中独一无二的地位，他笃定正是由于乔瓦尼的作梗，致使自己无法如愿得到家族和教皇国首席统帅的职位。而乔瓦尼则嫉恨兄长在众人眼中是父亲罗德里戈左膀右臂的评价，他坚信倘若由自己亲身处理应对查理八世的事务，那么定然能比兄长处置得更为妥当。由于长时间缺乏沟通，加之二人同为“波吉亚”的倔强性格，切萨雷和乔瓦尼的关系已然势同水火，这也为之后发生的惨剧，埋下了伏笔。

通常来讲，当外敌解除之后，往往需要对内整饬和秋后算账。查理八世及其麾下的法兰西士兵之所以能从阿尔卑斯山一路长驱直入至那不勒斯，除了前者拥有彼时较高的军事作战素质外，还有意大利本土的机会主义者们对他们提供的援助。

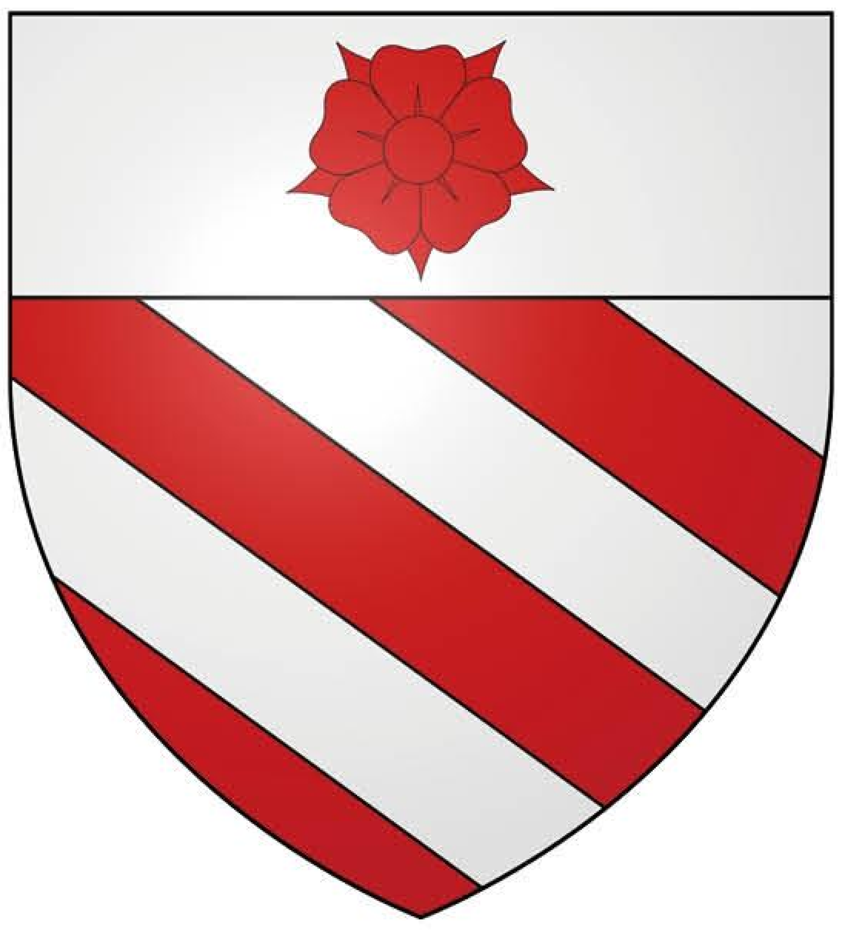
由于意大利长期因种种主客观因素，未能形成一个统一的政权国家，其内部可谓“城邦林立，群雄并起”。即便是在某个单独的城市国家内部，例如佛罗伦萨共和国，这



种因政治异见而刀枪相向的事情，对于当地人而言早已是家常便饭。一般而言，一定地域范围内的大小政治势力在争斗一番之后往往会形成定局。这时除非有更强的外部势力介入，否则这种对峙状态会持续下去。毫无疑问，查理八世的横入无疑就是“强力的外部势力”。很多不满足现状的意大利贵族非但没有将法兰西士兵视为仇敌，反而希望借机攀龙附凤，以前者的实力来扭转己方的不利局势。在罗马城，“亲法派”已经被波吉亚家族全部清理完毕。教皇将目光伸出罗马城外，在北部意大利，还有不少贵族之家需要为他们在战争期间与法国人合作付出代价。

罗德里戈选定的第一个报复对象，是在意大利北部独称一霸的奥尔西尼家族。相较于波吉亚家族，奥尔西尼家族的起源和发迹要早得多。其家族首领曾多次在外交社交场合上声称自己乃是古罗马时期克劳狄王朝的后裔，这套毫无事实依据的说辞招致了今天部分历史学家的质疑。在15世纪之前，奥尔西尼家族就已经出了四位罗马天主教教皇、数十位红衣大主教，还有无数勇猛的佣兵头领以及数不胜数的意大利政坛强人。与这样的家族对抗，其棘手程度自然不言而喻。

经过一番深思熟虑之后，罗德里戈决定派遣罗马教廷总司令官蒙特费特罗作为主将，乔瓦尼作为其副手。虽然这次教皇大人的任命看似没有任何不妥，然而就在大军开拔之前，他却突然提拔乔瓦尼成为乌尔比诺公爵。对于乔瓦尼而言，这个头衔可能无足轻重——因为在此前，承蒙父亲的溺爱，他已经拥有了诸多与其年龄和功绩全然不符的称谓。对于他而言，这个“乌尔比诺公爵”的职位可能如同“玩具箱中一件微不足道的小玩意”一般。


奥尔西尼家族家徽

但对于切萨雷而言，这样的任命无疑是难以接受的。他已经对二弟“德不配位”的品行感到极其厌恶，罗德里戈的一再偏心令他妒火中烧。然而即便他对父亲大人的任命再不满，也并没有丝毫流露。谙熟政治斗争权术之道的切萨雷很清楚一个道理——“永远不要让别人察觉到你内心的真实想法”。现如今的他就如同是隐藏在阴暗角落的眼镜蛇般。只待敌人稍稍松懈，他就会腾空飞起，给猎物以致命一击。


罗德里戈次子乔瓦尼·波吉亚的真实肖像（左）以及其在《刺客信条 兄弟会》中的人物造型（右）。

“大义”灭亲

1496年10月26日，罗德里戈派往北部意大利剿灭奥尔西尼家族的教皇国军队踏上了征途。恰如前文所讲，奥尔西尼家族绝非碌碌等闲之辈。早在听闻教皇的进攻意图之后，前者便做好了抵御进攻的一切举措。事实上，幸运女神这一次没有再眷顾罗德里戈和波吉亚家族。在双方首次交战时，效力于奥尔西尼家族的佣兵指挥官巴托洛梅奥·达·阿维亚诺便径直给教皇军来了一记下马威。

在交战过程中，罗德里戈精心挑选的主教蒙特费特罗受了重伤。万般无奈之下，“绣花枕头”乔瓦尼只得扛起指挥大军的重任。似乎有关乔瓦尼纨绔子弟的玩笑早已传出了罗马城，成为整个意大利地区的笑谈。当奥尔西尼家族听闻敌方主将更迭的消息后，径直决定送给乔瓦尼一匹写有他名字的毛驴。

事实证明，这种激敌战术奏效了。在羞辱、愤怒以及惶恐等负面情绪的致扰之下，乔瓦尼丧失了理智。在先后两次围攻奥尔西尼家族城邦失败之后，乔瓦尼竟然决定撤掉全部围军，选择在开阔地与敌方主力军团展开决战。然而战事的进展完全是一边倒，教皇军方面直接溃散。胜利的奥尔西尼家族将敌人丢弃的粮草辎重照单全收。更令众人失望的，是主将乔瓦尼·波吉亚发现己方处于不利的情况后，便径直拍马逃回罗马城。教会史学家伯查德在总结这场近乎于闹剧的战斗时，使用了“遭遇惨败”“颜面尽失”的字眼。



西班牙君主费尔南多与伊莎贝拉在统治时期所发起的收复失地运动，为其外孙查理五世统一西班牙帝國奠定了坚实的政治、军事基础。

乔瓦尼抵达罗马之后便生了一场大病，一周的时间都未能痊愈。罗德里戈深知当下情况已然不允许他与奥尔西尼家族进行军事对抗了。这位审时度势的教皇以放弃所有占领的城堡以及50000达克特金币的代价，成功与前者缔结了和平条约。本次战事的失利，乔瓦尼需承担很大一部分的责任。然而罗德里戈始终没有追究乔瓦尼的责任，与之相反，他只是告诫儿子安心养伤即可。当乔瓦尼伤愈之后，教皇又将他派往位于罗马城东南方位的奥斯提亚城。在那里，教皇国的军队正与固守的法国驻军交战。虽然在众人看来，罗德里戈在乔瓦尼重伤之后仍毅然将其派往前线作战实在与其宠溺儿子的形象极为不符，但是细细想来，教皇的这种做法实际上是有自己的道理——罗德里戈一心想让乔瓦尼在军事指挥方面获得肯定；相应的，乔瓦尼就必须拿出战绩以证明自己的军事才能。

与奥尔西尼家族的战争不同的是，在西班牙君主费尔南多与伊莎贝拉，连同声名显赫的佣兵指挥官科尔多巴的甘撒沃三人的协同努力之下，法国军队不久之后便献城投降了。乔瓦尼在战斗过程中并没有做出任何实质性贡献，但在写给父亲大人的书信中却一再夸大自己的功绩。之后，罗德里戈欣然将贝内文托公爵领赐给了次子。这样的做法不仅令甘撒沃大为不满，得知消息的切萨雷更是无法接受。后者决定不再隐忍不发，他将通过实质性的行动，证明父亲罗德里戈的错误以及自己的能力。

1497年6月14日，周三。受母亲瓦诺莎·德·卡塔内的竭力邀请，切萨雷、乔瓦尼，连同其他十数位客人一道前往波吉亚家族位于圣皮尔特罗教堂附近的一座宅邸，共赴晚宴。晚宴结束后，切萨雷与乔瓦尼一道向母亲道别，随后一起离开了宅邸，向梵蒂冈宫出发。在抵达目的地前，乔瓦尼突然和兄长说自己想要单独去放松一下。于是他径直调转马鞍，在两位仆从的陪伴下朝着另外一个方向驶去。

一夜过去，乔瓦尼都没有回到住所。但是这并没有引起波吉亚家族其他成员的怀疑，因为他们早已对其在外单独过夜的行为司空见惯。然而，一位脸色苍白的罗马平民战战兢兢地上报，称乔瓦尼的一名仆从重伤不治，死于自己住宅的庭院中，波吉亚家族上下顿时慌了手脚。教皇亚历山大六世在听闻这一消息之后，便放下手中所有公务，将注意力集中在找寻儿子这件事情上。

经过漫长的等待，负责盘查乔瓦尼昨夜行踪的仆从终于有了新的发现。这位目击证人是一位木材商人，他发誓昨夜亲眼目睹了一名骑着白马的男子命令其余四个男子将一具尸体扔进湍急的台伯河。虽然当时罗马城的整体治安情况在意大利尚属良好，但也不能杜绝各种杀人事件。一般而言，凶手经常会选取台伯河作为自己毁尸灭证的理想场所。长此以往，对于罗马平民而言，台伯河上偶尔浮出一两具尸体早已成为当地的一道独特的“河景”。正因如此，这位木材商人才没有选择在第一时间报案。毕竟，他不知道这具尸体是圣座大人的亲生儿子，多一事不如少一事。

罗德里戈强忍着内心的惶恐与悲痛，虽然他诚心向上帝祈祷自己的儿子不会有事，然而事情终究还是令他失望了。经过长达数个小时的搜寻之后，被命令参与这项工作的船夫与渔民终于在河岸边发现了乔瓦尼·波吉亚的尸体。在对尸体进行检查时，众人还发现其随身携带的 30 枚杜卡特金币。这直接表明行凶之人断然不是贪图乔瓦尼的财物，这场惨案更有可能是一场纯粹的谋杀。

人死不能复生，尽管教皇亚历山大六世与情妇瓦诺莎悲痛欲绝，但此时这对中年丧子的夫妻除了为其子风光安葬外，也没有其他更好的解决措施。在罗德里戈的授意安排下，罗马城进入戒严状态，任何有可能杀害乔瓦尼的当地人都被聚集起来审讯。然而，由于前者在罗马城中败坏的名声，与其树敌的人可谓数不胜数，这种盘查工作除了能令教皇聊感慰藉外，实际上并没有太大用处。不久之后，罗德里戈突然做出了一个令人感到匪夷所思的判断，他认定奥尔西尼家族当为乔瓦尼之死全权负责。

这一指控完全没有任何实质性的证据，却不妨碍教皇做出这一判断。罗德里戈之所以这样做，究其原因，很大程度应该是为了洗刷长子切萨雷·波吉亚的嫌疑。事实上，彼时很多的历史人物，诸如玛丽亚及伊莎贝拉女王等人，连同后世的好几位历史学家都认定切萨雷应当是谋害胞弟的主谋。究其原因，除了切萨雷长期与兄弟乔瓦尼不和外，还因后者一旦死亡，切萨雷就是家族最大的受益人之一。教皇亚历山大六世不能没有军事方面的亲信，其三女卢克雷齐娅乃一介女流，在那个年代定然无法为父效劳；四子乔弗雷不仅年龄尚小，且性格懦弱，非常不讨教皇的欢心。如此一来，唯有长子切萨雷才能为父出征。而这，恰好也是前者梦寐以求的。然而由于始终缺乏足够的硬性证据，这桩命案最终成为了一件历史谜案。

此刻在波吉亚家族的小教堂，切萨雷正与其家人一道，为自己兄弟乔瓦尼灵魂得以安息做着祈祷。在那副冷峻、严肃且令人难以捉摸的面具之下，无人知晓此刻他的内心究竟是在为乔瓦尼之死感到悲痛欲绝，还是欢欣鼓舞。

凭借着约两代人的协同努力，波吉亚家族由一个此前在瓦伦西亚岌岌无名的家族，摇身一变成为了整个西欧天主教世界的代言人。倘若说阿方索 · 德 · 博尔哈为家族赚取了足够的政治资本，那么罗德里戈 · 利安索尔 · 迪 · 波吉亚则很好地将之转化为更为巨额的政治财富，使得波吉亚这头 “血腥公牛” 得以成为傲视群雄的存在。显然易见，对于自己颇具政治野心的长子切萨雷 · 波吉亚，罗德里戈采取了极为明显的遏制举措。但这位波吉亚家族新生代成员凭借着远超父亲的心狠手辣，实现了自己长久的夙愿。在铲除竞争对手乔瓦尼之后，切萨雷又将掀起怎样的政治风暴？波吉亚家族的政治命运是否万古长青？潜藏在意大利和欧洲其他国家的波吉亚家族政敌们又会尝试以怎样的手段折断公牛的双角？日后有机会的话，笔者再来和大家分享这些问题的答案。


作为意大利本土的第三长河流，台伯河在当地人心中有着非凡的意义。古罗马著名的神话传说，即母狼哺育罗慕路斯与雷穆斯兄弟的故事据说就发生在台伯河。

《猎魔人 卷八 | 风暴季节》书摘
传奇猎魔人与美丽女术士的外传故事

导语

“《猎魔人》系列”是波兰国宝级的奇幻小说，由波兰奇幻作家安杰伊·萨普科夫斯基撰写。该系列最早是在1986年发表于知名幻想文学杂志“Fantastyka”上的短篇小说，获得了读者以及媒体的极高评价。在那之后，安杰伊便延续这一世界观创作了多部作品并因此获得五次波兰幻想文学界的最高荣誉“扎伊德尔奖”，成为了东欧最著名的奇幻小说家。波兰前总理唐纳德更是将该书作为国礼赠予外国政要。

在那之后《猎魔人》也以多种形式被改编——电影、电视剧、动漫均有涉猎，而最为玩家所熟知的当属角色扮演游戏《巫师》了。游戏的世界观与原作保持一致，并在此基础上进行续写，但二者相对独立。原作者通过精妙的文字构造了一个庞大而细腻的奇幻世界，有魔法世界的天马行空也有人类社会的善恶美丑。主人公杰洛特虽然是使用剑与魔法的强大猎魔人，但他仍然是一个“凡人”，会受伤流血也会有七情六欲，性格不完美但仍极具魅力。《猎魔人》主线故事在第七卷《湖中女士》已经结束，第八卷《风暴季节》则是系列的外传故事，杰洛特在凯拉克遭遇意外，被诬陷入狱并遗失了自己的双剑，他也被卷入了多起纷争之中；与此同时，他还遇到了年轻貌美的女术士“珊瑚”……

由重庆出版社引进，由乌兰、小龙翻译的中文版《猎魔人》第八卷小说《风暴季节》正在火热销售中！本辑《游戏·人》有幸获得授权刊登本书的第一章以及插曲部分。杰洛特接下来的命运将会是怎样？他又会与女术士擦出怎样的火花？觉得意犹未尽的读者不妨购买原书了解后续！

《猎魔人 卷八 | 风暴季节》
实体书已经上架 UCG 商城，
欢迎各位前来购买。

《猎魔人》中文有声书
已于机核网上线，欢迎各位前往购买。

妖魔鬼怪，魑魅魍魉，
长爪野兽，深夜暗藏。
仁慈救主，护我安康！

——《康沃尔祷文》
流传于 14~15 世纪

有人说，文明会照亮黑暗。
然而黑暗永远不会绝迹。
黑暗中永远隐藏着邪恶。
黑暗中永远潜伏着尖牙与利爪、鲜血与杀戮。
夜晚永远有怪物出没。
而我们，猎魔人，永远负责将其斩杀。

——凯尔·莫罕的维瑟米尔

与怪物缠斗之人，需谨防自身成为怪物。因凝视深渊过久，深渊亦将回以凝视。

——《善恶的彼岸》
弗里德里希·尼采著

凝视深渊，愚蠢至极。因这世上有太多东西更值得凝视。

——《诗歌的半世纪》
丹德里恩著

第一章

它，只为杀戮而活。

它身下是被阳光温暖的沙砾。

透过毛发般的触须与刚毛，它能感受到地面的震动。即使在远处，艾达怪也能清晰而准确地感受到震动，甚至能判断出猎物的前进方向、移动速度，以及重量。同多数掠食者一样，猎物的重量对它至关重要。潜行、进攻和追赶都要消耗能量，这些都要靠食物的热量补充。假如猎物太小，多数掠食者会放弃进攻，但艾达怪不同。它的存在不是为了进食与物种延续。它生来可不是为了这些。

它，只为杀戮而活。

它小心翼翼地移动腿脚，钻出地洞，爬过一截腐烂的树干，弹跳三下蹿过空地，一头钻进满是蕨类的矮树丛。它融入其中，迅速而无声地移动、奔跑，如巨型蚂蚱般飞身跃起。

它在树丛中伏低身体，腹部的分节甲壳贴紧地面。地面的震动越来越清晰。艾达怪的触须与刚毛轻轻脉动，渐渐构成一幅影像，一个计划。现在，艾达怪知道该在哪里接近猎物；在哪里拦住它；如何逼它逃窜；如何从后方猛扑到它身上；剃刀般锋利的双颚该攻向哪个高度，方能撕开对方的咽喉。震颤与脉动唤醒了它的记忆——猎物在身下挣扎的愉悦，热血喷入口中的狂喜，痛呼声划破空气的意醉神迷……它的身体微微发颤，双螯与须肢忽开忽合。

地面的震动愈发清晰，渐渐分出变化。现在艾达怪知道，猎物不止一个。可能三个，也可能四个。两个以最普通的方式震动地面。第三个体型与重量较轻。第四个——假如真有第四个——引发的震动既轻微又迟疑，而且没什么规律。艾达怪停止移动，绷紧身体，将触须探出高草，确认空气的流动。

地面的震动终于给出信号，艾达怪等待的时机来了。猎物分开了。其中最小的那个落了单。第四个——最不清楚的那个——消失了。原来那是个假信号，是错误的回音。艾达怪用不着管它。

最小的目标离其他人更远了。地面的震动更加强烈，也更近了。艾达怪用后腿撑起身子，凌空跃起。

小女孩发出震耳欲聋的尖叫。她没跑，而是愣在当场。尖叫声经久不散。

猎魔人朝她冲去，在跳跃途中拔出长剑，但马上发现不对劲儿——他中计了。

拖柴车的男人发出尖叫，在杰洛特眼前飞起六尺多高，鲜血四下飞溅。他摔在地上，随即再次飞起，身体一分为二，各自喷出鲜血。这回他不叫了，轮到另一个女人发出撕心裂肺的哀号，后者同她女儿一样，吓得动弹不得。

虽然猎魔人自己也不敢相信，但他救下了她。他猛地一蹿，将浑身是血的女人从小路推进森林，倒进那片蕨类植物中间。然后他意识到自己又中计了：这是个陷阱。那道扁平、多肢又快得离谱的灰影离开了手推车与第一个猎物，正朝第二个目标爬去，逼近了仍在尖叫的小女孩。杰洛特加快速度，随后猛追。

如果小女孩还留在原地，恐怕他就赶不上了，好在她恢复了思考能力，拔腿就跑；但那灰色怪物轻而易举就能追上并杀死她，然后折返回来解决那个女人。如果猎魔人不在，事情一定会朝这个方向发展。

杰洛特追上怪物，奋力一跃，用脚跟踩住它一条后肢。如果他没能马上又跳开，恐怕会失去一条腿——灰色怪物扭动身体，动作快得出奇，弯曲的双螯骤然合拢，仅以毫厘之差错过他的皮肉。不等猎魔人站稳，怪物跳离地面，发起进攻。杰洛特本能地做出防御，长剑划出一道宽阔却无章法的弧线，堪堪逼退怪物。他没能伤到对手，但已占了上风。

他纵身跳起，落向那只怪物，反挥利剑，劈开了它头胸部平坦的外壳。怪物晕头转向，还没缓过神，又被第二剑砍断了左颚。它再度进攻，挥舞着肢体，试图像野牛一样，用剩下的颚将敌人刺穿。猎魔人砍掉它另一边巨颚，迅速反向劈砍，斩断一条须肢，继续出手砍向它的头胸部。

艾达怪终于明白自己陷入了危机。它必须逃跑。逃到远处，找个藏身之所，躲避起来。它，只为杀戮而活。为了杀戮，它必须再生。它得逃跑……逃跑……

但猎魔人没给它机会。他追上它，踩住后半段胸节，自上而下狠狠劈出一剑。这一次，甲壳脱落，黏稠的绿色体液自创口泉涌而出。怪物用力挣扎，肢体胡乱敲打着地面。

杰洛特再度挥剑，彻底砍掉了那颗扁平的头颅。

战斗结束，他大口大口地喘着气。

远处传来雷鸣。风声渐起，天色变暗，表明风暴就要来了。

初次见面，新任地区行政官阿尔伯特·斯穆尔卡就让杰洛特想起了芜菁——他矮胖、肮脏、厚脸皮，而且相当无趣。换言之，跟杰洛特打过交道的其他地方官没什么两样。

“看来是真的，”行政官说，“要处理麻烦，没什么比得上猎魔人。上任行政官乔纳斯对你们简直赞不绝口。”他停了一下，不等杰洛特回答又继续说下去，“想想吧，我曾以为他是个骗子。我是说，以前没法完全相信他的话。我知道那些童话故事是怎么传出来的，尤其是在老百姓中间。他们津津乐道于各种奇迹和奇异事件，或是拥有超凡力量的猎魔人。现在我们发现，这反而是再真不过的真相。无数人死在小河对岸的林子里，因为那是通往镇子的捷径，好多蠢货就去了那边……走向自己的末日。就算有人警告也无济于事。现在这世道啊，最好别在荒郊野外游荡，或者徒步穿越森林。怪物与食人恶魔无处不在。泰莫利亚的图卡吉丘陵刚刚发生了可怕的事—— 一只森林食尸鬼在某个烧炭工营地杀了十五人。那地方叫‘兽角村’，你肯定听说过，对吧？凭良心讲，是真事，我敢用性命发誓。据说连巫师都跑去兽角村调查了。啊，故事讲得够多了。我们安塞吉斯就安全多了。这还多亏了你。”

他从抽屉柜里取出一只小钱箱，在桌上摊开一张纸，用羽毛笔蘸了蘸墨水。

“你答应过会杀了那只怪物，”他头也不抬地说，“看来没骗人。你四处漂泊，却很守信……你还救了那些人的命。那个女人和那个小丫头。她们谢过你没有？有没有向你鞠躬致谢？”

不，她们没有。猎魔人咬了咬牙。不等她们回过神，我已经离开了——在她们意识到被我当成诱饵之前。出于自负，我本以为自己能救下他们全部。所以，在那女孩醒悟之前——在她明白，是我害她失去父亲之前——我就离开了。

他感觉很糟。一定是因为他在战斗之前服用的灵药。一定是。

“那怪物真让人作呕。”行政官往纸上撒了些沙子，然后抖到地板上，“他们把残骸搬来时，我看了一眼……那到底是什么鬼东西？”

杰洛特也不确定，但他不想暴露自己的无知。

“一只变形蛛魔怪。”

阿尔伯特·斯穆尔卡动了动嘴唇，想要重复那个词，可惜没成功。

“呸，管它呢，爱叫啥叫啥吧。你是用那把剑解决的？就那把？我能看一眼吗？”

“不，你不能。”

“哈，毫无疑问，因为它附了魔法。一定很贵重……相当贵重……哦，我们又在东拉西扯浪费时间了。事情已经解决，是时候付账了。首先办理正式手续。在这张票据上签个名。我是说，打个叉之类的也行。”

猎魔人从斯穆尔卡手中拿过票据，举到光线下。

“尽管看。”行政官皱着眉毛摇摇头，“怎么，你识字？”

杰洛特把纸放回桌上，推向行政官。

“文件上出了点小差错。”他用平静而温和的语气说，“我们说好是五十克朗。而这张票据上写的是八十。”

阿尔伯特·斯穆尔卡抱拢双手，撑起下巴。

“这不算什么小差错。”他压低声音，“倒不如说，这代表了我们的感激。你杀了怪物，我相信你干得非常漂亮……所以这数目不会让任何人感到惊讶……”

“我不明白。”

“省省吧，别扮无辜了。你是想告诉我，乔纳斯管事时就没开过这种票据？我敢发誓，我……”

“你敢发什么誓？”杰洛特打断了他，“说他虚报票据？然后拿从王室腰包侵吞的钱跟我平分？”

“平分？”行政官一声冷笑，“别傻了，猎魔人，别傻了。你真以为自己很重要？你只能拿到差额的三分之一。十克朗。对你来说也算一大笔外快了。凭我这位置，我理应拿到更多。地方官员就应该有钱。官员越有钱，国家声望就越高。这种事你又懂得多少呢？我已经厌倦这场谈话了。你到底签不签？”

雨点敲打着屋檐。外面大雨倾盆，但雷声已经止息。风暴过去了。

插曲

两天后

“这边请，女士。”凯拉克国王贝罗恒专横地招呼道，“靠近点儿。仆人！搬张椅子来！”

大厅的拱顶天花板上绘有一艘扬帆的海船，周围有男人鱼、海马和龙虾般的生物。有面墙上画了张世界地图——一张稀奇而虚幻的地图，与现实存在的陆地和海洋没有半点关系，却显得优美雅致又赏心悦目。这一点，珊瑚早就注意到了。

两名男仆费力地拖来一张沉重的雕花贵人椅。[1]女术士落了座，两手放在扶手上，让镶嵌着红宝石的手镯显得格外醒目，足以吸引国王的眼球。她精心打理的头发上戴着一顶小小的红宝石头冠，低胸长裙的领口间挂着一条红宝石项链。这些都是为觐见国王精心准备的，好给对方留下深刻的印象。她办到了。贝罗恒王目瞪口呆，至于他盯的是红宝石还是乳沟，只有天晓得。

欧斯迈克之子贝罗恒是凯拉克第二任国王。他父亲通过海上贸易——或许还有一点点海盗行径——赚取了巨额财富，并在打垮了所有竞争对手，垄断了该地区的沿海航行权后自立为王。虽说是自我加冕，可他毕竟稳定了局势，所以并未引起强烈的反对或抗议。经过几次大大小小的战争与冲突，欧斯迈克平息了与邻国维登和希达里斯的边境争端与管辖权争议，确定了凯拉克的疆域从哪儿开始、到哪儿结束、由谁统治等一系列问题。既然有统治权，那他就是国王，自然配得起这个称号。按世间常理来讲，头衔和权力会由父亲传给儿子，所以欧斯迈克死后，贝罗恒继承王位时，没有任何人感到意外。虽然欧斯迈克有好几个儿子——除了贝罗恒，至少还有四个——但他们都放弃了王位继承权，据说有一位还是自愿放弃的。自此，贝罗恒统治凯拉克超过二十年，从造船、货运、捕鱼，以及作为家族传统的海盗行径中获取了不少利益。

如今，贝罗恒国王盘踞在高高的宝座上接见来客，头戴黑貂皮帽，手持一根权杖，庄严程度堪比牛粪堆上的屎壳郎。

“亲爱的丽塔 · 尼德女士。”国王问候道，“我们最爱的女术士丽塔 · 尼德。再次屈尊拜访凯拉克，肯定又要长住吧？”

“海风对我有好处。”珊瑚挑逗地交叉双腿，展示那双软木跟的时尚女式短靴，“前提是尊贵的国王陛下能亲切地准许。”

国王瞥了眼坐在旁边的两个儿子。他俩高挑苗条，但算不上十分高大，与瘦削但精壮的父亲并不怎么相像。他俩看起来也不像兄弟，较长的艾格蒙德有着渡鸦般的黑发，年纪较小的山德却是白化似的金色头发。不过两人都嫌恶地看着丽塔。他俩之所以恼火，显然是因为国王给女术士赐了座。事实上，在国王面前落座是巫师与女术士的特权，这一点在世界各地都已得到广泛的认可，任何文明开化之人都不会忽视——尤其是贝罗恒的两个儿子，毕竟他俩一向以文明人士自居。

“我当然会亲切地准许，”贝罗恒慢慢说道，“只是有个附加条件。”

珊瑚抬起一只手，炫耀似的检查着手指甲。她本想以此暗示，自己根本不屑于贝罗恒的附加条件，可惜国王没看懂。也许他看懂了，只在老练地装傻。

“我们听说，”他恼怒地呼了口气，“可敬的尼德女士会为不想要孩子的女人制作魔法药剂，或帮已经怀孕的女人打掉胎儿。我们凯拉克人认为，这种做法极不道德。”

“这是女人生来的权利，”珊瑚冷冷地回答，“没什么不道德的——就是这样。”

“女人……”国王在宝座上挺直瘦削的身子，“只能期望男人给予两件礼物：夏天的一个孩子，冬天的一双薄拖鞋。两者都为让女人留在家里，因为家才是最合适女人的地方，是她们生来的归宿。挺着大肚子和被儿女环绕的女人不会远离家园，不会冒出愚蠢的念头，她的男人也能获得内心的平静。内心平静的男人才能卖力干活，为国王积累成果与财富。一个男人在埋头苦干时对婚姻充满自信，同样不会冒出愚蠢的念头。但若有谁告诉那些女人，她们想生就生，不想生就可以不生，甚至得寸进尺，给某些人出谋划策、开方抓药，那么，尊敬的女士，恐怕社会秩序就要摇摇欲坠了。”

“就是这样。”山德王子插嘴道。他一直在等待插嘴的时机。“完全正确！”

“不想当母亲的女人，”贝罗恒续道，“没被肚子、摇篮和一帮小崽子缠在家里的女人，很容易被肉欲征服。这

[1] 古罗马时期一种用于显示权威的豪华座椅。

一点显而易见且不可避免。然后，失去内心平静与心理平衡的男人就会发现，从前的和谐生活突然出了问题。不，他们会发现和谐与秩序根本不存在。尤其是，任何秩序都没法让枯燥的日常工作合理化。然后他们会进一步发现，是我窃取了国民辛勤劳动的成果。这个发现离动乱只有一步之遥。离暴动、叛乱、造反只有一步之遥。你明白吗，尼德？给女人避孕药，或帮她们中止妊娠，就是在破坏社会秩序，煽动暴乱与叛变。"

"就是这样。"山德插嘴道，"一点不错！"

丽塔并不在乎贝罗恒表现出的权威与专横。她很清楚，身为女术士，国王连一根手指头都不敢碰她，充其量也只能在这儿耍耍嘴皮子。但她还是控制住了自己，没有直白地说出以下这些事实：他的国家早就出了问题，已经没有秩序可言；他臣民心目中的"和谐"，其实只是码头边妓院里一个叫同样名字的妓女而已；至于他对女人和母性——或者说，反对母性——的看法，只能证明他不但有厌女倾向，还是个地地道道的傻瓜。

最后，她开口说道："陛下讲了这么多，不断重复积累成果与财富的主题，这点我非常认同，因为我也很重视自己的富足，无论如何都不愿放弃富足带给我的一切。虽然我相信'女人想生就生，不想生就可以不生'，但我不会在这件事上与你争辩。说到底，每个人都有权利抱持某种观点。但我必须强调一点：我给女人医疗协助是收费的。这是我重要的收入来源，陛下，同时也是自由的市场经济。希望你不要影响我的收入，因为你也清楚，我的收入就是巫师会和术士评议会的收入。任何妄想影响我们收入的行为，都将引起巫师会强烈的反应。"

"尼德，你在威胁我吗？"

"哪有的事！我非但没有威胁你，还想寻求长远的协助与合作。你要明白，贝罗恒，一旦你的剥削和掠夺令凯拉克发生动乱，一旦，用点比较夸张的说法，叛乱之火熊熊燃烧，或是叛变的暴民揪住你的卵蛋，想把你拖出去吊死在枯树上……那时你就可以指望我们巫师会了。你可以指望我们。我们会来协助你。我们不会允许暴动与混乱发生，因为这对我们没好处。你可以继续盘剥百姓、积累财富。随你的便。只要你别阻止其他人积累财富就行。这便是我的请求与建议。"

"建议？"山德愤怒地站起身，"你？建议？我父亲？我父亲可是国王！国王不听建议！国王只下命令！"

"闭嘴，坐下，孩子。"贝罗恒皱起眉头，"至于你，女巫，仔细听好。我有件事要告诉你。"

"什么？"

"我要迎娶一位新妻子……十七岁……相信我，她可爱得就像一颗小樱桃。能摆在水果馅饼上的小樱桃。"

"恭喜陛下。"

"这么做是为了王朝需要。出于对国土继承权与秩序的担忧。"

一直如坟墓般安静的艾格蒙德猛地抬起头。"继承权？"他怒吼道，眼里邪恶的光芒没能逃脱丽塔的注意，"什么继承权？包括私生子女在内，你已经有六个儿子和八个女儿了！你还想要多少？"

"你瞧瞧，"贝罗恒挥了挥一只瘦削的手，"你瞧瞧，尼德。我得操心继承权的事。我能把国家和王冠留给对父母这么说话的人吗？幸好我还活着，还在位。我还打算统治很长一段时间。就像我说的，我要娶……"

"所以呢？"

"她……"国王挠了挠耳背，眯眼看向丽塔，"她……我是说我的小娇妻……如果她管你要那种药……我不许你给她。因为我反对那种药物。因为那是不道德的！"

"我们可以在这一点上达成共识。"珊瑚露出迷人的微笑，"如果你的小樱桃来找我，我什么都不会给她。我保证。"

"很好。"贝罗恒坐直身子，"唉，能达成共识真是太好了。关键就在于相互理解与尊重。哪怕意见不同，也该保持风度，好说好商量。"

"就是这样。"山德插嘴道。艾格蒙德恼火地低声骂了一句。

"本着理解与尊重的精神，"珊瑚用手指卷起一绺红发，抬头看着天花板画，"也是出于对你国家和谐与秩序的关心……我这里有些情报——机密情报。我讨厌告密者，但更讨厌骗子与窃贼。国王陛下，这件事涉及到厚颜无耻地侵吞公款。有人想打劫你的腰包。"

贝罗恒在宝座上倾过身子，像饿狼一样咧开嘴。

"是谁？告诉我名字！"

游戏·人 二十周年

文化漫谈

GAMES CULTURE

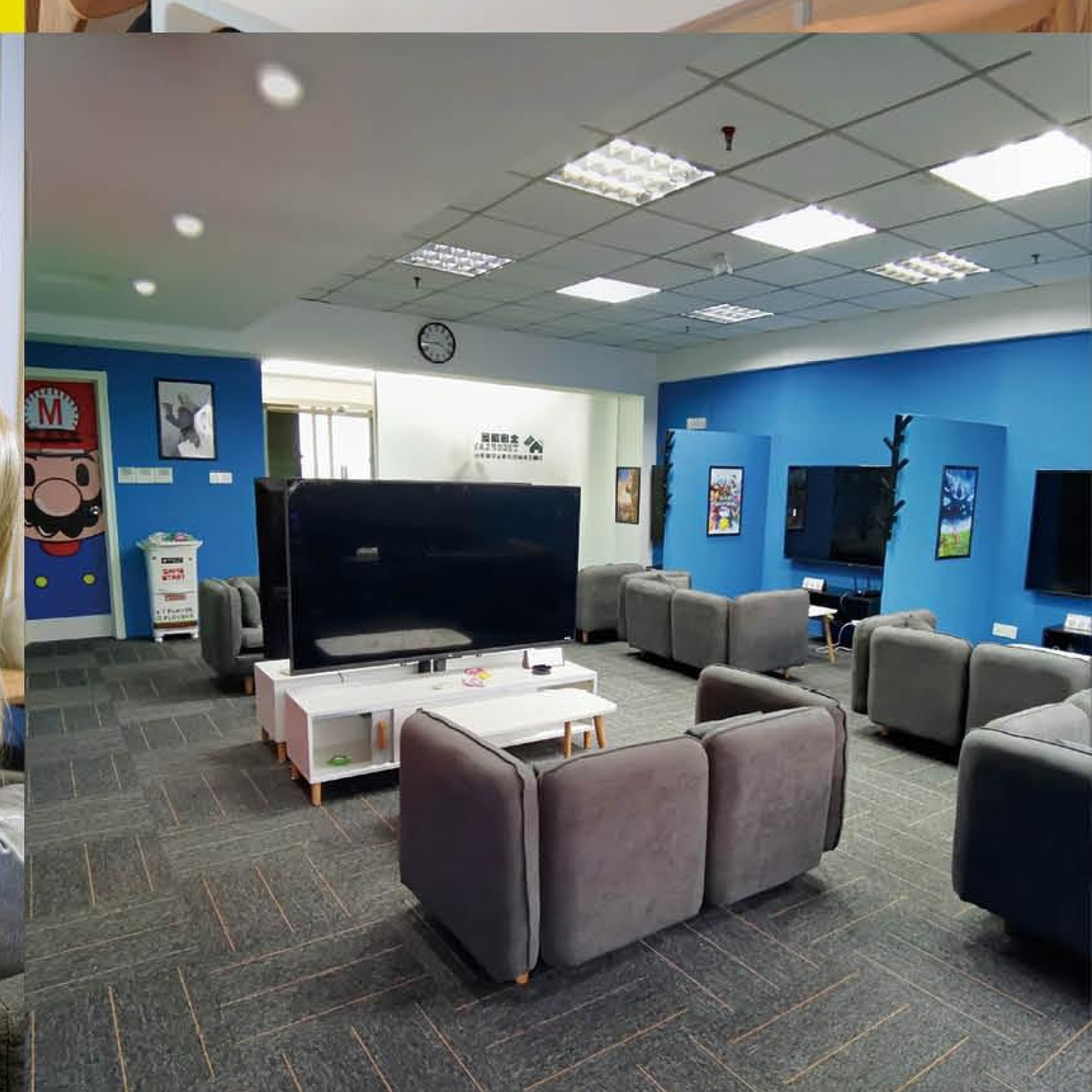
「包机房」里的那些人 那些事 那些情

































如今大众对“包机房”这个名字，既熟悉又陌生，它曾是许多玩家的童年回忆，也曾和网吧、街机厅等“传统娱乐项目”一样，逐渐被边缘化。

最近这几年，三大主机的国行进展不断加速，加上 Steam 和 EPIC 优惠活动不断，人们获取传统游戏体验的方式越来越多，包机房愈发淡出我们的视野——“包机房已死”的论调也不只一次见诸媒体和社交平台。然而，传统意义上的包机房虽然式微，但并没有彻底退出舞台，相反以游戏机线下体验店的形式重新活跃在玩家身边，融入了新式社交之中。

得益于参加本辑《游戏·人》的相关企划，已经颇长一段时间没有接触包机房的我，和来自广州、佛山、上海和杭州等地的 6 位“包机房”店主聊了聊。他们有着不同的背景，也在开店过程中有着不大相同的经历：当中既有从事包机房行业二十多年的坚持者和放弃者，也有从小就有开包机房梦想、如今逆市开店的“少年”，还有做出与传统意义上的包机房不一样的创新者……他们与我闲聊过去的游戏经历，谈及现在所处的困境，分享对于未来的规划。

从中我们能看到他们之中诸多异曲同工之处，也看到了包机房的昨日、今天与未来，甚至能够看到行业内千姿百态和众生诸相，无论是“坚守”还是“转型”，“创新”抑或“发电”，“情怀”或是“试错”，凡此种种，都是游戏时代的见证。

文：80 后写稿佬　编：水无月 & J　美编：Juxi





上篇
那些坚守者与放弃者

自 20 世纪 90 年代大规模出现以来，包机房以其接地气的娱乐和经营方式，客观上成为了许多青少年开拓游戏视界、在游戏中提升友谊的场所，而那些店主也是整个包机房文化乃至社区兴衰的见证者。二三十年的大浪淘沙，至今有些店主依旧在这一行业坚持，依托周边的资源，为玩家提供市井化娱乐；而更多的店主在坚持了多年后，最终在大潮之下，不得不成为放弃的失意者……作为游戏文化的记录者，我们尝试走近这些店家，听听他们的故事。

乐士电玩
几经搬迁依然“坚守”的烟火小店

作为一个老牌一线城市，广州以务实接地气、新旧包容性强著称。这里有着各式各样、种类齐全的包机房，我们的探索之旅从此地开始。

广州市老城区的小梅大街，有一栋 24 小时营业的商场，它的内部是十分传统的广式设计：逼仄的通道、两旁林立着一个个不足十平米的小店面；门面上挂着的那些斑驳招牌，早已不能昭示店里的经营项目。如果没有熟客带路的话，一般人很难发现这个秘密基地。我在熟客涛哥的指引下，找到了这家经营了约有二十个年头的包机房——乐士电玩。

走近之后，看到连续几个“档口”里面联排的靠墙电视，与之相对的是一排排卡座沙发，熟悉的感觉一下子回归——自然不至于说出感慨万千那样矫情的话，更像是遇到近十年未见的老朋友，总免不了想到一些事、一些情。

这时，有几个眼尖的中年妇女主动迎上来询问是否要“打机”，均价和广州许多地方的价格也差不多，不过由于成本的考虑，店里只有 PS4 和 PS5 两种机型可供选择。阿姨们随心所欲地打折，或者送两瓶汽水等做小优惠。涛哥说当初他也是被打折吸引，便成了熟客。当然，在人满为患的时候，作为生客大概就没有这样的待遇。

兰姐是其中一家店的老板，和不少经营老式包机店业务的老板一样，她们对游戏圈和游戏文化并没有多深的了解，自然也不清楚 UCG 等游戏媒体，甚至对于我们的采访也是兴趣缺缺。为了打开话题，我和小伙伴租了一台 PS5，玩起了没有更新的《实况 2021》。在兰姐给我们调试机台的时候，我们抓住空当和她攀谈起来。

兰姐早自上世纪起就开始从事这份工作，店铺原址在如今彩虹文化广场上的一座商场。“那时还是 PS 时代，离现在差不多二十年了。”兰姐口中并没有那种情怀的味道，而且在接受采访的时候，总是没说几句，她就瞥到有人走近，便舍话题去招呼客人。这也无可厚非，毕竟做生意为重。等到她稍一得空，我便马上拾起话头，在这断断续续间，我得以了解到这家店的“前世今生”。

最初，兰姐先是给亲戚打下手，后来亲戚觉得一整天都得守着店面太累，想要关门。兰姐便接手继续开店，店址也搬到荔湾加油站附近。两年之后，又因为拆迁，她和附近的另一个包机店老板商量过后，决定一起搬到如今的锦街商场，一做又是十多年。虽然经历两次搬迁，但基本上没有离开过社区，这也让许多熟客得以保留。附近学校的学生，中午无所事事的时候，都会相约前来。还有不少老顾客会专程而来。在我们到达乐士电玩的时候，发现有

三三两两的人坐在走廊入口的通道上，一问才知道，原来是另一家店的老板还没来，他们便在外面等待，丝毫没有“蝉过别枝”的打算；还有玩家会不理兰姐的邀约，径直走向另一家店面，找到那位此前还给我们临时降价的老板娘，要了个包间之余，还问那位老板娘“有没有饭吃”。对此兰姐嘟哝着说，有一家原本主营饭店的老板看到有利可图，也加入到竞争行列，最终形成了三足鼎立的局面。不过再深入的话题，兰姐就显得有些支支吾吾，但对于自家店铺的发展倒是言无不尽。

时代的脚步无情地前进，率先受到冲击倒不是包机房，而是那些隐藏在商店街深处的小店。这些小店的陆续关门反而给了包机房一个机遇。毕竟这种以商场小店为规模的包机房，店内空间也就只够摆两张沙发和两台电视。几家店的老板都将目标定在扩充规模上，兰姐是其中最积极的一方，乐士电玩的规模也从最初几台电视和游戏机的小店，变成了现在数个店面二十多台机器的规模，只是店面的分布有些奇妙。

只要附近有店倒闭，她们就会争相去盘下新的店面，就像是大富翁里买房子一般，形成了错综复杂的布局。因此这一排排店面看上去都是包机房，但兰姐的店面却不相邻，是名副其实的“隔三岔五”，由此形成了一个个私密的隔间。有些店面看上去黑灯瞎火，似乎倒闭已久，但当兰姐走过去推门开灯，又是另一番天地。这种店面交叉发育、野蛮生长的方式，倒是为这几家店增添了一些魔幻现实的元素，不仅让生客多了一份探索之心，也让熟客多了一分期待——冀望着某个小隔间会为自己开放。

为了赢得回头客，过去的包机房很多时候都会给玩家们提供一些额外的服务，例如叫外卖或者提供储存服务，而且如今个人档案也是跟随账号迁移。有些东西也要开会员才能买到，兰姐也无能为力。不过在 PS4 上的游戏，兰姐都会及时更新游戏内容，索尼直到 2025 年才正式放弃对 PS4 的支持，而且最受玩家青睐的“《实况足球》系列”也能保证线下比赛模式。店里也会及时采购一些新的热门游戏作为补充，从而在软件上维持着不错的吸引力。

至于饮食自不必说，常言道“食在广州”。身处美食之都的中心荔湾区，附近的餐饮店铺林立，包机房外面就有七八家不同风格口味的食肆，精明的老板们也会在包机房里放上餐牌，只要一个电话，从中式快餐到刺身日料，从西式简餐到茶饮、炸鸡、麻辣烫，十多分钟就能送到面前，虽然算不上养活了周边的饮食业，但也做出了不少贡献。所以在光顾了四五年的熟客涛哥看来，包机房不仅没有死，反而还像街坊小食店那样活得挺滋润。在最近一波疫情之前，每逢周末，这里都人满为患，想要上机都得排队，像极了以前广州人喝早茶等位置。很多人都从早到晚地奋战，生怕离开后位置就没了，于是饿了就叫外卖，基本上一天三顿可以不重样……嗯，广州人，说什么都离不开“吃喝”二字。

当然了，比起吃喝和新游戏，社交属性更像是包机房的生命线。毕竟，现在一台 PS4 或 XSS 的价格都在许多人的经济能力允许的范围之内。为了吸引玩家，兰姐也做了不少工作。她给熟客们组建了一个微信群，除了提前预定机子外，也让原本不相识的玩家能在一个平台上约战，或者玩一些“谁输了谁买单”这类无伤大雅的小彩头游戏。

这种浓重的社交属性，是一直都有和朋友到包机房游玩习惯的涛哥最终转战到这里的主要原因。每到周末傍晚，涛哥就很喜欢和朋友去踢一场球。在附近宵夜过后便来这里，涛哥和朋友们在虚拟世界中继续“下半场”，一直奋战到凌晨两三点。而更让人吃惊的是，他们并不是最晚才走的。


兰姐随时观察着周遭的情况



“只要想玩，这里可以 24 小时营业，但是现在已经很少有人愿意通宵达旦来玩一个游戏，人们就算要玩也是躺着玩手机，”兰姐却有着不同的体会，“我这里单一个门面的铺租就要一千左右，算上水电和买游戏，而且这里平时也没什么人……”

兰姐没把话说完就被“光速打脸”，几位玩家到来，她忙不迭上前招呼，但她说的情况也不难理解。疫情的冲击下，实体生意本来就有些惨淡，后来兰姐也说，如今即便是周末，也经常有不满人的情况，而且手游也给包括乐士电玩在内的包机房造成了巨大的冲击，也就难怪她对新客上门如此在意。

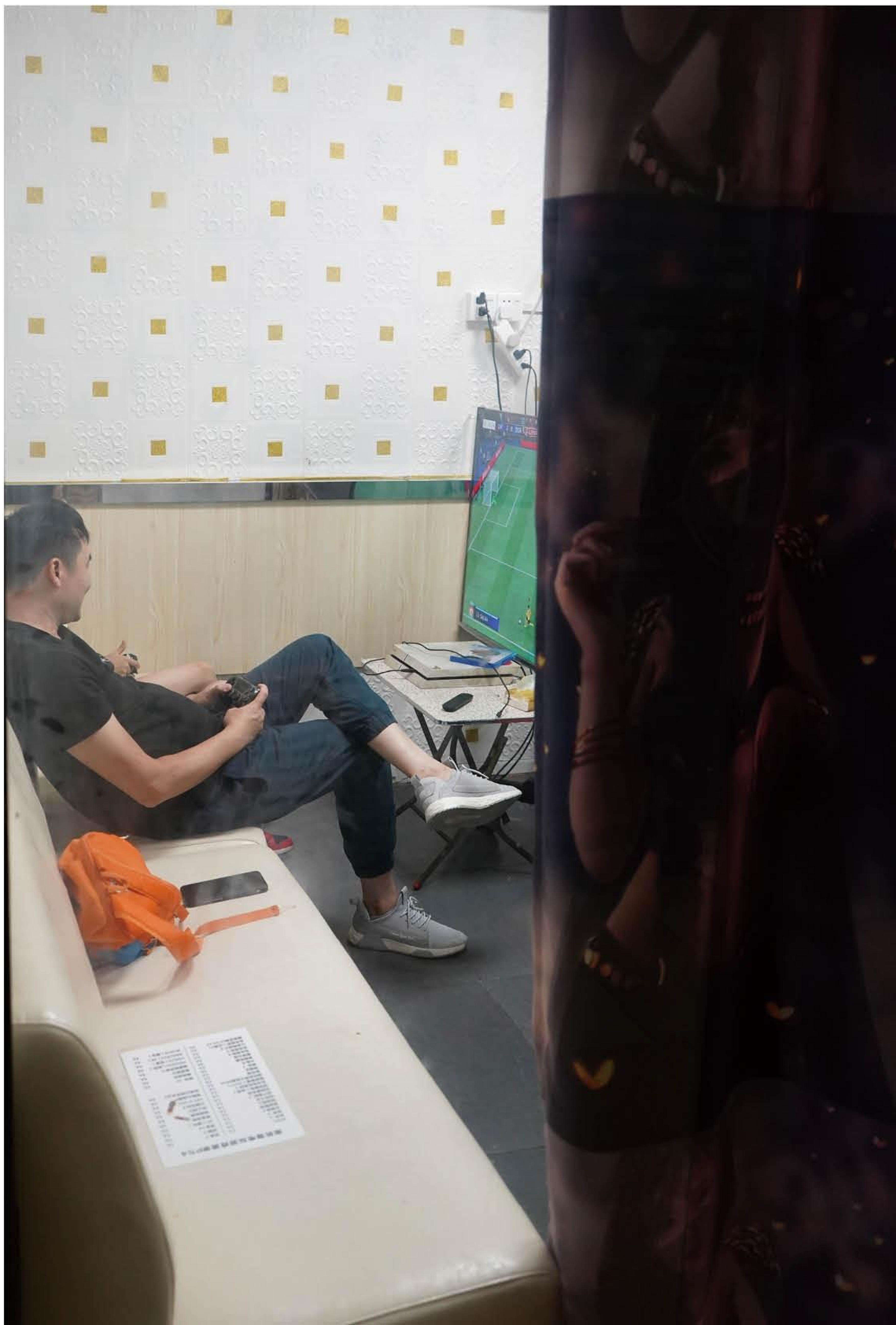
据我们在现场观察，即便是工作日的中午，也有不少年轻人三五成群地来到乐士电玩，像极了过去放学后与同学相约踢两场《实况足球》再回家的我自己，大概也是不少玩家的包机房回忆。

我问兰姐这不是生意挺好么。“他们只是过来坐坐而已”，兰姐平淡的话语中透露着无奈，甚至没有多招呼那群人的打算。

后来借着上厕所的机会，我走过长廊，看到那七八个人来后却只开了一台机，在别人玩的时候他们就坐在一旁刷手机，有些干脆坐到另外的店面，充着电玩手机，蹭着免费的空调——在 6 月气温已经超过 30 度的广州，以这样的方式度过一个中午倒是个不错的选择。

对于当下这种现状，兰姐有些无奈，但谈及未来，兰姐也没有太多的打算，即便生意难做了点，毕竟周末的人流还是给她带来一丝继续下去的希望。

在我离开的时候，偌大的机房就只剩下三两个人还在坚持奋战，兰姐清理了中午玩家留下的“战场”，提了两大袋垃圾到外面扔了。然后附近和那些相熟的老板合伙做饭，油烟味升起，并不宽敞的过道里弥漫着市井的生活气息，让人不禁想起那些万家烟火时分，自己却没有心思回家吃饭的日子。但愿这位十分纯粹的包机房老板能够继续坚持下去，为我们的记忆多留一份现实的烟火气。





机战数码

无可奈何的“转型”者，兴衰转变的见证者

由于要处理一些事务，我们下一站来到了和广州相距不远的佛山禅城区，找到了那条富有传奇色彩的街道——提及福兴街，或许很少人能第一时间想起；但是谈到 CD 街，大概许多 80/90 后的街坊都再熟悉不过。

在 20 世纪 90 年代中期到 21 世纪头十年，是光碟影音行业最为兴盛的时期。这条坐落在禅城区市中心、长度不过一百米左右的小街道，一跃成为当地的潮流圣地。在 CD 街中段位置曾有两家当地颇为知名的包机房——之所以“曾经”，是因为其中一家“机战游戏”几年前已经转型成专营手机数码产品的门店。

我买了两杯咖啡，以老朋友到访的姿态见到了堪称本地包机房历史见证者的“机战游戏”店主阿侦。多年不见的阿侦依旧是那张娃娃脸，丝毫看不出已经不惑之年。我与店主阿侦是在 CD 街刚刚兴起时相识，算来已有二十余年。这场对话与其说是一次采访，倒不如说是对集体回忆的共同探索。

在 CD 街刚刚兴起的时候，阿侦的姐姐在 CD 街上租了一个店面开起了唱片店，初中刚毕业的阿侦也从清远来到佛山，在姐姐的店里帮忙。除了看店，脑筋灵活的阿侦还帮客人烧录一些 MD 和修理迷你 CD 播放器，偶尔也进一些电脑游戏盘回来，算是给店里开拓些新财路。

一个行业的成功，除了会引起内卷式的竞争外，还衍生出贩卖偶像周边和精品的店铺，以及一些另类新潮的店铺，例如一些私人录音室。贩卖各类潮流杂志的店铺等，比如说最近获得高达模玩世界冠军的“天星模型”，也是这个时期在 CD 街开的店。

当然怎么少得了游戏呢。次世代游戏机也是从那个时候开始进入国内，跨越了世代的画面升级令当时大多只接触过 FC 和 SFC 的玩家眼前一亮。据一位更老资格的佛山本地玩家回忆，他最早接触的包机房在当时的燎原路上，当时主要业务还是租赁 FC，但包机房的主力大潮真正出现，是在和 CD 街一条马路之隔的银花总汇和惺台公。那里本来就有很多贩卖游戏相关产品的店铺，由于当时大多数人都无力承担一台一两千元的主机，包机房便成为了一条便宜两家获利的好出路。包机房的兴起，吸引了越来越多的玩家，即便银花总汇和惺台公里有不少新店面开张，依旧无法满足玩家们的需求。

那些蠢蠢欲动的店主和玩家像是一头伺机而动的猛兽，一边在龙盘虎踞的街道上疯狂内卷，一边觊觎着马路一旁的 CD 街，等待着一个进军的机会。

在元祖跳舞机《Dance Dance Revolution》，也就是我们俗称的“DDR”出现在国内的时候，CD 街也陷入了疯狂，而主机游戏也终于找到了进入 CD 街的契机。不过只有少数店主能够抢到店面。而除了游戏店面纷纷跟进辟出位置作为跳舞专区外，连那些狭窄的影音店也纷纷在门前摆起两台电视和跳舞毯，这可以说是引客人蜂拥而至的最好招牌，就连平时不怎么玩游戏的女生也在潮流的带领下投身到这场热舞奇迹中。一些吝啬的店主生怕跳得起劲的玩家破坏他们的“生财工具”，还强制要求玩家们脱了鞋才能“上机”。于是并不宽阔的街道两边，到处是赤脚舞动的青春身影。

阿侦看到了机遇，先是借助店面位于内街拐角处的优势，在路面围出了一小块区域供玩家包机，随后在姐姐的帮助下租了附近的另一家店面，正式做起了包机房的生意。

“那时候想法很简单，自己本身喜欢玩游戏，开个店不仅自己能玩，还能赚到钱，简直再好不过。”阿侦说起开包机店的初衷时，脸上依旧洋溢着幸福的笑意。说实话，当年认识阿侦的时候，还是学生党的我很羡慕这种自由自在的生活，但是阿侦也同样羡慕我们能继续升学的人。围城内外，悲喜并不相通。

跳舞毯热潮来得快也退得快，街机店里有了更专业的跳舞机，周边的学校也明令禁止去 CD 街“跳舞”。而且跳舞毯的收费也比一般租机要贵上一倍左右，并不是大部分学生党能够长期消费的项目。不少影音店主贱卖了主机，但那些趁着热潮进入 CD 街的包机房却没有多少退去，而是顽强地活了下来。CD 街一头连通主营主机和包机房业务的惺台公，另一头则是主营 PC 游戏和网吧的银都电器城，它们形成了当时佛山的娱乐中心。处于中央的“机战游戏”虽然有些另类，但随着时间推移，包机房的违和感很快消失——一来是包机房的店面越来越多，二来则是因为音像店的消退。

由于音像店的疯狂内卷，僧多粥少之下，终于有音像店支撑不住。空出来的店面虽然还是会被接盘继续做唱片店，但是当有其中一任接盘者更换了经营业务后，就再也回不去了。MP3 和互联网的兴起，即便是没有版权成本的盗版 CD 也抵挡不了时代的洪流，CD 的价格一路下滑——从七八元一张，到四五元一张，再到十块钱三张、十块钱四张，利润一再压缩依然无法吸引用户前来，等待他们的，就只剩下黯然谢幕一途。越来越多的影音店离开了 CD 街，有些另觅新址，更多的是干脆退出历史舞台。

阿侦的姐姐最终换了个内街更便宜的店面，空间小了，但阿侦主理的游戏光盘却越来越多；后来姐姐转营卖起了服装，而阿侦将目光放到了主街道上那些显眼的店铺，最终选择换上了更大的店面，和另一家强势闯入 CD 街的“过江龙”仅间隔着一家其他店铺。“机战游戏”也是在那个时





❶ 最早的店面包机区　❷ “机战”楼上店，楼上店兴旺时正是“《NBA 2K》系列”崛起时（转营前）。

候正式进入大家的视野，再后来，姐姐干脆关了自己的店，到弟弟店面帮忙。姐弟之间的经营话语权的更迭，也成为了 CD 街主流行业更迭的缩影。

当时包机房分成两类：一种是纯粹的包机房，店主更看重是出租机台的收益；另一种则是依托游戏店为基础，当越来越多玩家觉得自己拥有一台主机或者掌机会是一桩美事，这些游戏店除了包机业务确保收入之余，还能从卖游戏和游戏机，乃至在更多业务中获得收益。

“机战游戏”显然是后者，毕竟店内空间有限，只有四五台机器。尤其是放学后或者周末全天这些“黄金时段”，经常要等一两个小时才能等到空余的主机——这对于迫切需要玩游戏的玩家而言，实在是等不起——毕竟附近可供选择的包机房少说也有十来家。

心思活络的阿侦不满足于简单的包机业务，在黄金时间，阿侦大多会让出主机，或者做一下游戏陪玩，更多时间则是会做起维修业务。

只要是物理交互的东西，包机房的主机也好，自用的机器也罢，时间长了或多或少都会出现些问题。因此无论是日常维护，还是“售后服务”，自己动手总是会降低成本，乃至创造新的收益。阿侦自学了游戏机维修，给主机更换光头、给 PSP 更换漂移的摇杆是最常见的业务。此外，他还得处理很多杂七杂八的疑难杂症。“那时候一天都得维修好几台机子，维修技术都已经炉火纯青了。”阿侦笑着说。游戏维修不仅成为了“机战游戏”一项重要的收入来源，而当时的他大概也没想到，这种训练为他以后的转型打下了坚实的基础，这是后话。

除了是一家包机房的老板，阿侦更是一名喜爱新鲜玩意的玩家，这是他开包机房的初衷之一。

当年的包机房是“《实况足球》系列”的天下，中间还先后掺杂着“《真三国无双》系列”“《火影忍者》系列”等“小众”作品。当然，这个小众是相对于包机房里成片的“《实况足球》系列”而言。后来《NBA 2K9》的出现，又一次刷新了人们对拟真体育游戏的认知，一度与“《实况足球》系列”分庭抗礼。

阿侦却很少玩这些游戏，相反，他对那些杀时间和感官刺激强烈的游戏更感兴趣。门店中央原本用来试玩游戏的电视也变成了阿侦和玩家经常一同试玩新作、交流各种体验心得的场所：《COD》登陆次世代主机之后，阿侦和那些来店里的玩家一起体验二战战场和现代战争的魅力，关店时间也越来越晚；《生化危机 5》出的时候，阿侦为了刷道具，几乎通宵达旦泡在游戏之中。待人和善的阿侦因此也和很多玩家建立了深厚的“羁绊”，从顾客变成了朋友，时常和玩家们在关店后宵夜畅叙，用现在商业术语来讲，就是增加用户黏度。阿侦自然不懂得这些“深奥”词汇，只遵循真诚待客总会得到好报的朴素道理，而他也在这个过程中度过那段最为欢乐的时光。

优越的位置、新鲜的游戏和良好的顾客黏度，使得“机战游戏”成为玩家们光临附近包机房时的优先选择之一。在最为兴旺的时期，阿侦早上八九点开门，到晚上起码十点才关门，常常都是满员状态，甚至有人提前打电话来预定。“那时基本上都被困在店里了，而且也赚得不多。”阿侦笑言。

饶是如此，依旧无法消化热情的玩家。就在这时，与机战仅一店之隔的另一家包机房开起了分店，这刺激了阿侦。他在附近的商住楼的二层租了一个楼上铺，将自己的包机房规模扩大到十多台主机，尤其是 X360“硬盘版”出来之后，微软的产品第一次成为了包机房的主要运营硬件，进一步压缩了成本，这使得阿侦和“机战游戏”过上了一段好光景。

好光景的日子总是平淡的，阿侦的故事到了这里，出现了一个断层，接下来便是一段急转直下的情节。作为已经知道结果的我们，可能只有一个疑问，好好的店为什么要关张？对于我的问题，阿侦的答案也是简单明了。

“根本就没有人来了。”阿侦的回答虽然不是意有所

指，但也让好些年没过来的包机消费的我有所醒悟——不再留恋包机房的人，并不只有我一个。

就如 CD 抢了卡带的饭碗，随后 CD 又敌不过 MP3，后者又敌不过流媒体播放——大众娱乐方式的转变，总是伴随着一个个行业的血与泪。

包机房的机型可以从第四世代的 MD 和 SFC 延续到如今第九世代的 PS5，但当人们的消费和娱乐的方式发生转变，当新主机已经不需要大伙凑钱才能畅玩，当先有游戏禁令再有 PC 当道，当如今学生党在晚修和住校中磨灭了放学后的自由时光，加上获取渠道和上手难度都更容易的手游当道，对于佛山这种大量外来人口分布在周边工业区的城市而言，市中心的包机房无以为继，一家家倒闭也是大势所趋。就连惺台公和银花总汇里很多有历史的“名店”都顶不住，如今十不存一，阿侦谈起那些此前曾经无限风光的店也难免有所共情和唏嘘。

“机战游戏”也难逃相似的命运，衰落是一个漫长的过程，先是开了五六年的楼上店铺关闭，随后地铺店面的机台也逐渐闲置，包机业务变得越发鸡肋。阿侦并不是没有想过转型，最早想到的是将店里存放的旧款机器造成博物馆的形式，但是一来机型并不齐全，二来变现模式的前景也不明朗；他也想过将门店重新装修，搞成那种聚会模式的店铺，但店面空间不够，而且无论哪种模式，风险都并不算低。思来想去，阿侦最终选择放弃。这是一个双重痛苦的决定：既要和过去的生活方式告别，还要在割舍时付出巨大的代价。在买家的“大刀小刀”之下，阿侦只能以每台液晶电视加一台游戏机 999 元的打包价“出血”。那些游戏和配件也是“地板价”出手。

处理了大部分家用机，换回的几万元成为了启动资金，阿侦重新购置了一些基础的维修设备，并且通过之前的人脉关系找来货源，迅速转型成数码店老板。曾经红色的“机战游戏”招牌也被“机战数码”所覆盖。

转型之后的阿侦遇到了如今的妻子，之后也有了一个可爱的女儿。阿侦的品味也发生了转变，特意换上了一整套茶台茶具，占据了原本属于包机房店面的很大一块空间。

“以前都是不要命地熬夜喝酒，现在年纪大了，只能喝茶了。”二十多年来看上去依旧没啥变化的阿侦说出这样的话总是有种违和感。不过他也感叹，没想到当年这么小的地方，还能摆下那么多台电视、主机和沙发。

当我谈到是否隔行如隔山的时候，阿侦却说，对于已经有多年主机和掌机维修、对数码圈内情也了如指掌的他来说，这可以说是驾轻就熟。嗯，还是句句不离包机房时代。

诚然，即便店外那块黑色的新招牌更换了文字，纵使阿侦和过去做了不少切割，但很多东西都在潜移默化中得以延续。

阿侦最终还是留下一台 PS4，放在店面的显眼位置。广东人信风水，那些位置一般都会放一个关公之类的神像，既是镇宅也是招财。阿侦把 PS4 摆在那里，除了有时会玩玩新作以外，也算是给自己留一个念想。而我在店内许多不经意的角落，发现这样的念想还留了不少。

在我不到一个小时的采访中，阿侦一路都在忙活。除了许多人会在网上直接下单，阿侦需要全程跟进，先后也有几个顾客登门，大多都是近些年没有登门光顾的包机房老顾客。有人是来买手机，有人则是来维修。阿侦说，这是常态，还有些老顾客会带新顾客前来。毕竟电商行业内部真真假假，阿侦作为行内人自然清楚，也很乐意给来者一些点到为止的提示。顾客们都是出于信任而前来，能在这里买到便宜实惠的，阿侦自然是尽力促成；如果没有合适的，阿侦也不强留，反而给对方提出建议，顾客自然也带着满意的结果离去。

当我走出店门时，阿侦也差不多结束营业。网络的发达让他不用经常守在店面，比起开包机房有了更多自由。

落日余晖映照在 CD 街上，颇有种沧海桑田的感觉。

经历了那持续十多年的狂欢，CD 街经历了影音店和包机房的兴衰，早已没有了当年人流如织；后来以顶替者身份出现的寿司店、刺青店、便利店和服装店，如今也变成了街上的“老字号”。在斜阳夕照中，多少有点落寞的味道。

然而，一切还不算太糟，毕竟在我的身后，阿侦和“机战”迎来了新生，甚至连佛山电视台在做本土文化变迁的专题时，也特意来采访他这位历史的亲历者和见证者。阿侦知道，他在包机房领域未能实现的东西，将会有后来者代他实现；而他和“机战”，将在 CD 街上续写新的故事。



藏在手机中的 NS（转营后）











中篇

那些逆市前进的人

老式包机房的遭遇其实也是整个行业的反映，一线城市包机房的萎缩和消退肉眼可见。但除了那些经营了十几二十年的老店各有际遇之外，我们发现其实在近几年，也有不少店家逆市而上——他们改变了传统包机房的逼仄简陋的形象和朴素的经营方式，带着更好的装修、更多元的经营模式，闯出了一片属于自己的天空。

土狗部落

走在“创新”路上，一切都像是最好的安排

在寸土寸金的上海，如今经营一家规模不小的包机房是怎样的体验？

1983 年出生的小晔子在上海普陀区经营着一家规模不算小的线下主机游戏体验店，也就是我们熟悉的包机房。同时，他还主理着一个名为“土狗部落”的线上主机产品租赁和销售平台，以及一个同名的自媒体公众号。

为了避免疫情后“报复性消费”，趁着上海疫情的尾巴，我赶紧和依旧在家隔离的小晔子聊了聊，看看这个逆市开店并多元化发展的“部落”是如何兴起，又将走向何方。

和我一般，小晔子是“足篮双修”的球迷，并且是上海申花的死忠“蓝血人”。而广州队球迷（我）和申花球迷之间本来就颇为友好，这使得我们访谈最初变成了一场球迷的畅谈会：从小晔子的“蓝血人”身份，聊到“不狂不放不申花”；从“上海滩的老大”到国家队在世预赛上灾难性的表现，再从现实的体育聊到了游戏世界的体育游戏……一直聊到凌晨，这也让小晔子的游戏故事得以娓娓道来。

至今小晔子还记得，父亲拿来一台正版 FC 时带给他的震撼感，当时就在他的心里种下了一个做游戏的梦想——这大概是许多 80/90 后玩家在童年时都曾种下过的“种子”，只是有少数人能让它生根发芽，乃至开花结果。

因为家里人并不反对小晔子玩游戏，小晔子也是最早一批接触包机房的玩家。和许多学生党一样，小晔子也是在学校旁的小店里完成了自己的包机房“启蒙”。

“最早玩的是 MD，后来是世嘉土星（SS），玩《幽游白书》《侍魂》和《梦幻模拟战》，到 PS 和《实况足球》。”但奇妙的是，虽是球迷，但小晔子的足球游戏水平并不高，他笑言“老是被朋友虐”。所以相比起下场切磋，他更喜欢看别人玩足球游戏。我笑言，这大概是他的球迷属性所致吧。

但就和很多人一样，游戏只是生活的调味品，小时候想过从事游戏相关工作的人不少，但是真正做到的人并不多，小晔子也不能免俗。

毕业之后的小晔子迅速投身于创业之中，当年自驾游的概念刚兴起，他便在爸爸厂里的办公室和几个同学成立了自驾组团中介公司，但是想法过于超前且经验不足，导致可行性分析不足，最终公司无以为继；后来电商平台兴起，他又率先做起了“互联网花店”，但因为合伙人的退出不得不放弃。在和我谈到这段回忆时，小晔子不无感叹地说，仿佛都是在为如今的创业做准备。但当时的小晔子并没有这样的觉悟。又经过两三次不大成功的创业经历之后，他开始不断怀疑自己，一度被确诊患上了轻微的抑郁症。

常言“一个好汉三个帮”，在最灰暗的日子里，小晔子得到了很多人的帮助：亲人的关心和鼓励，朋友们也隔三岔五地约他出去踢球和玩游戏，而对申花队的“信仰”则是小晔子自我救赎的内驱力，“每每看到申花比赛的时候，都会想到自己起码还是有个东西是喜欢的，这给予了我不少力量。”

当然，还有游戏。那时候他玩得最多的是《战神III》，奎爷的弑神与自我救赎让他颇有感触。最重要的是，游戏战斗体验让他有一种极为畅快的感觉。终于，在几相合力之下，小晔子彻底走出阴影。

康复后的小晔子知道自己的不足。于是他进入一家汽车媒体任职，从技术开发晋升为项目经理，最后成为主管，从中积累了不少经验，也开拓了格局。只是好景不长，在2013年开始，门户网站开始走向没落，已到而立之年的小晔子创业之心再起。经历过洗礼的他觉得是时候去追逐儿时的游戏梦想。于是在帮助公司搭建好APP的框架后，小晔子在2014年离开公司。他叫上一个相熟的朋友负责美工和文案，自己负责程序开发，再次投身到创业浪潮。

“我是做开发的，很多事情都能自己处理，不需要仰仗别人的鼻息。”

尽管拥有一定的技术，但小晔子并没有贸然涉足游戏开发，“游戏开发需要强大的创作团队，这个对我来说难度太大”。但游戏市场很大，对于一个普通人而言能做的行业有很多——买卖、媒体、实体店等等……只是没有人想到，小晔子竟然全都做上了。

小晔子的团队首先看到的，是当时游戏租赁的市场模式并不是很完善。虽然也有些实体店有做线下租赁，但是由于体量不大，游戏种类很少。小晔子觉得这是个机遇，于是他们便尝试建立了一个游戏发售和租赁的网络平台。这算是当时国内比较少有的商业模式，但此前创业经历丰富的小晔子很好地捕捉到这个契机。所以才有了此前说的那句，“一切都是最好的安排”。

相较于另辟蹊径的经营模式，“土狗部落”这个别致的名称更是令人心生好奇，尤其是在十里洋场风云际会的上海，这个略带土气的名字就显得颇为另类。

“之前也想过什么‘快乐时光’‘游戏时代’这类的名字，就感觉很普通，而这些名字也可能早就被别人抢注了。至于土狗部落其实最初是一个英文，叫‘To go play’，原意是‘去玩吧’。然后觉得英文不太好，之后就‘To go play to go play’，然后就音译成‘土狗部落’。”

刚好爱狗的小晔子家里还养了一只小土狗，原本新公司的LOGO就是以这只小狗的形象演化而来，于是这个别致的名字就在这样的机缘巧合定了下来。小晔子对于“部落”二字十分满意，认为这很是能表达自己一直以来的概念——将爱玩游戏的聚合在一起，畅玩自己喜欢的游戏，形成一个群体部落。

基于这层属性，让他们有别于纯粹买卖游戏的商家。如果玩家下单的游戏刚好没有库存，或者游戏比较冷门，小晔子便发挥自己的人脉关系，满世界去找游戏，一旦发现便驱车前往收购。

除此之外，还有太多不确定的因素。例如玩家把游戏买回去之后发现不好玩便想退货，某宝商家的一般操作是货物出门，恕不退还。但意在打造社区体验的小晔子还是会网开一面，只要判定不是恶意更换，小晔子都会允许对方退换。但无论考虑到最初包邮的成本，客户承担寄回的运费，再加上各种时间成本，这对于双方都不是一个很好的体验。体验的优化和成本的控制，一直是小晔子想要解决的问题。之后说到的种种，我们都能从中看到小晔子的理念。毕竟经营一个电商平台并非简单的低买高卖、有货就租，然后坐等收益送上门即可的事情。

“游戏光盘在上市之后就会开始贬值，有时会因为各大媒体的评分而出现跌幅很快很大。有可能你租出去一张游戏光盘，等你收回来这张游戏已经跌出了你当时租赁所赚得的费用，那就相当于亏钱了。”热心的小晔子给我们讲述当中的门道。除了租赁之中的麻烦，二手游戏也会存在高位购入、低位卖出甚至砸在手里的情况。

因此，小晔子手下有专门的工作人员去评估和处理各个游戏的潜力，还有近期是否能保持在相对平衡的状态，进而搭配出更好的进货存货方案以及二手游戏的收购价格，让土狗部落保持在健康的轨道上。

就这样运营了三四年，土狗部落的网购和租赁业务逐渐上了轨道。得益于微信小程序“土狗部落”等新接口的开拓，小晔子的业务开始从上海本地向全国发展。巧合的是，我所身处的广州是除上海之外，土狗部落第二大客源地。

有了基础的阵地，小晔子的业务开始延伸。除了运营建设服务号之外，借着新媒体兴起的浪潮，小晔子也顺带建立了自己的公众号。作为一个从小就买包括《游戏机实用技术》和《大众软件》在内各种电玩杂志的玩家，小晔子对于游戏资讯有着不一样的情愫。

他们自然也知道自己算不上专业媒体，不过让熟客们在选购游戏之前，知道一下最新的游戏资讯，起到一定的引流作用。现在虽然做不到日更，内容深度和角度也算不上顶尖，但他们的每篇原创文章基本都能获得数百的阅读量，有些文章的阅读量甚至能到达两三千。对于这个仅有四五人、还要兼顾两三项业务的团队而言，已经算是相当不错的成绩。

土狗部落的名声渐大，很多人都会到土狗部落的办公室找游戏，而这成为了土狗部落华丽蜕变的契机。

2018年，一位熟客提出想要找《COD二战》的光盘。小晔子帮他拿到货后，那位熟客想要在店里试玩一下，小

晔子便随便开了一台电视机让对方玩，偶尔也会跟玩家做些互动。那位玩家畅玩过后，真诚地表示这种体验很不错，希望小晔子开一个包机房，让大家第一时间玩到有趣的东西，这位顾客说就算花钱也愿意。

这一下彻底激活了小晔子的心思，之后也有不少熟客提出了类似的要求。而那时上海的包机房已经越来越少，就连伴随着小晔子成长、给许多上海老玩家留下深刻回忆的曹杨铁路市场，也走到了末路。这让小晔子决心开一个“包机房”。

天生属于行动派的小晔子找到了一家一百多平米的商铺，除了预留两个办公室作为自媒体和办公用途外，还购置了七八台电视和沙发——土狗部落线下体验店就这样正式开张。和当时一般传统的包机房只有 PS4 不同，他们都是一台电视各配一台 PS4 和 NS。

小晔子要求四个员工定期轮换岗位，使得他们基本上都是全才：能够做客服，处理收发货的问题；能够动笔写下公众号文章；也能在客人问起某个游戏好不好玩时随时答疑、交流和推荐，让玩家来到这里并不仅仅是玩玩游戏，更有找到了玩家“部落”的感觉。

人气、体验、引流、多元等等多种原因复合之下，土狗部落生意颇为理想，周末都是全时段满客状态，工作日的晚上也大概是半满的状态。饶是如此，因为他们依旧采用普通包机房的收费标准，所以一个月的毛利也不过七八万，算上房租水电和人工费用，租机业务一个月盈利并不多，但养活公司上下没有问题。再加上销售和租赁业务这个“主业”一直运营良好，这让土狗部落一直在成长发展。直到今年那场突如其来的疫情中断了一切。

在疫情肆虐上海滩的两个多月的时间里，发生了很多相当“魔幻”的故事，土狗部落的故事却在魔幻之中见证了许多真情。

即便过去两年里疫情的阴影始终挥之不去，但是上海并未受到严重的打击，土狗部落也在这个过程里继续健康发展。甚至在 2022 年初，小晔子还着手开辟新店，不仅空间更加宽敞、位置更多，还有不少氛围感满满的包房，让喜欢私密体验游戏乐趣的朋友有更好的选择；而且在大厅中央还放置了一块超大的投屏，满足未来举办活动的需求。从这一点来看，土狗部落确实已经摆脱了传统包机房的桎梏，用多元的体验，真正诠释了“主机线下体验店”的理念。

然而，在新店开张之后仅仅几天，上天就给小晔子和土狗部落开了一个巨大的玩笑。上海开始静态管理，土狗部落的很多业务都被迫摁下了暂停键——店面被迫关停；与此同时，大量的新订单被迫取消，游戏续租成为了他们唯一的收入来源。

在许多人的工资在打折的时候，为了不让给员工造成不良的感觉，小晔子还是咬牙给员工发放全额工资，“反正也就两个月而已，我很幸运拥有这几位万能的员工，逼走他们再去找人对大家都没有好处。”

老板的大度也换得了员工们理解，即便居家办公也积极做好客服等工作，客户们也能理解土狗部落的“违约”。大家都静静地等待着上海滩拨开云雾见青天的那一天。

在上海还没解封之前一周，土狗部落的公众号就已经恢复了更新，不仅给顾客们一颗定心丸，也显示了他们继续前进的决心。

这一波疫情也给了小晔子深刻的记忆和强大的推动力，趁着在家相对空闲的时间，他对业务方向进行了梳理，并且积极地开发下一代产品——“土狗部落 +”——一个数字化游戏租赁平台。

在小晔子看来，随着互联网商店的兴起，实体光盘游戏只会越来越被边缘化。作为商家而言，逐渐割舍一手实体游戏销售业务也是无奈的选择。加上此前说的实体光碟在来往运输中的虚耗，这让他更倾向让土狗部落的线上业务经营侧重点逐渐向游戏的租赁，更准确地说是数字化租赁发展。

他们会先行注册一些公司邮箱，然后通过这些账号去购买游戏，客户只要下单租赁，就能将这些账户发给顾客，只要定时回收即可。这样一来就能避免了许多不必要的虚耗，但是就更考验“操盘手”的眼光，不过有着七八年经验的小晔子和他的员工们早已经对此驾轻就熟。

对于线下实体体验店的经营，小晔子也有自己的想法。小晔子自己是上海申花 1057 球迷会成员，除了线下一起踢球，经常也会有球迷朋友来到店里玩《实况》，但这些玩家兼球迷之间却未必有交流和交集。小晔子从中得到了启发，希望让土狗部落面向电子竞技，以打造一个玩家俱乐部。

“所谓线下体验无非就是一些朋友或者情侣过来玩游戏，但客户之间是没有交流的，这样的一个模式也很难长久保持（营利）。”

小晔子通过举办一些电子竞技比赛，定期举办一些活动，慢慢扩大规模，让土狗部落不仅以包机体验的收入支撑这样店面，而是借助概念让更多的志同道合的人走进店里；把土狗部落当做一个真正的一个俱乐部，而不是自己一人或者和朋友来这玩一两个小时就走的小店。

当我问到如果这样的模式接下来是不是开分店或者开放加盟，小晔子说本来有开分店的打算，但疫情的卷土重来打乱了他们的计划。尽管有不少人问询过能不能开放加盟，小晔子却不愿意走这种商业模式。他认为虽然能轻松赚钱，但毕竟每个人都有经营理念的差异，很难以统一标准模式去运营，也不是所有老板都能都非常熟悉游戏，这样对客户的体验并不好。这种东西会连锁反应，一旦某家店亏钱或者运营不当，都会对“土狗部落”这个品牌产生













❶ 最早的土狗部落工作室

❷ 更有科幻感的新店

❸ 小晔子也是个有趣的老板

❹ 新店的环境变得更加舒适

❺ 变成包机房后的土狗部落旧店

❻ 新店可举行活动的大厅

不良影响，这是小晔子绝对不愿意看到的。

因为谈到了玩家层面，我们最后自然谈到了更长远的未来，谈到主机玩家的传承和发展问题。小晔子其实也深有体会。小晔子的儿子已经是初中生，已为人父的小晔子不仅想要将儿子培养成下一代“蓝血人”（申花球迷），还想要将儿子培养成一位主机玩家。前者还算顺利，但是后者却不得其法，当小晔子搬了一台 PS5 回家，并向儿子讲述这是一台多么牛的游戏机……

“如果是小时候我爸给我看这个，我一定会开心坏了，因为这个周末就可以畅玩了，但我儿子只是说‘好吧，我看你玩’。”小晔子无奈地说，“他们真的对主机无感……”

不过值得他安慰的是，他儿子对于 NS 这类互动性比较强的游戏还是挺感兴趣，如今小晔子玩游戏时也相当随缘和休闲，和家人一起时玩玩《马力欧派对》和《超级卡比猎人队》。一个人时他会玩下《战神》或者“《小小梦魇》系列”这类带解谜要素的游戏。这份休闲和从容，恰恰与小晔子已过不惑之年却仍旧在创业路上前进的形象相得益彰。我相信，命运会给小晔子的创意和选择做一个最好的安排。

闪游堂

为爱“发电”的“社群”，在妥协与坚持中发展

在某点评网站“广州游戏厅好评”名列榜首的，是隐藏于北京路财厅前骑楼内的一家楼上店，名字叫做闪游堂。

当我们晚上九点来到店里的时候，闪游堂的员工们正聚在一起看《宝可梦 朱 / 紫》的发布会，这让最近一直在陪儿子玩《宝可梦传说 阿尔宙斯》的我，一瞬间就让人有一种“找到组织”的感觉。而在此后的谈话中，主理人闪耀和老沙更是反复地提起他们的“社群”属性，我从中也能感受到他们将游戏各方面照进现实的特点。

和土狗部落的小晔子相似，闪游堂也是以社群玩家俱乐部为目标去经营，这一点从他们的招牌就能看出。而且他们最初的开店理念就是满足社群玩家们的所有需求——与其说闪游堂是一个包机房，更像是一个聚会场所，将大部分时下的聚会方式共冶一炉，充满了整个空间。

骑楼的独特架构让二三四楼错落有致地排布在楼梯两边，五楼的房间却是要穿过三楼的长廊再拾阶而上，既像树干上野蛮生长却错落有致的枝丫，又像是游戏世界里的“银河城”：二楼是游戏大厅，除了常规的实体游戏机畅玩卡座之外，还有一个颇大的桌游空间；三楼除了吧台之外，原本还设置了游戏试玩区、藏品展示区、怀旧游戏挑战区以及一台正版宝可梦的夹娃娃机；四楼是风格各异的包房；最为奇特的是五楼，里面竟然有着玩不同剧本杀的两个主题房间，甚至还有一个改造成带有镜子的舞蹈房，专门给玩家去玩“《舞动奇迹》系列”。

“之前这里是一整片打通作为社群聚会的场地，如今这是一次次妥协的结果。”闪耀并不避讳，“在最初创业的时候，这家店并没有太强烈的规划，明年我们又将对它进行一次升级改造。”

随后闪耀和老沙带我去参观了他们位于天河的另一家分店。新店位于坐落在天河南一路边上的住宅楼里，并且机缘巧合之下还以五行相生的方式打造了“金木水火土”五个主题房间，其中“水”“火”“土”“木”四个是设施齐备的游戏包间。

“金”字房则是 VIP 室，里面有索尼的 OLED 大电视、黑胶唱片机、蓝光 DVD 播放器、酒柜，小壁炉、芝华士沙发和茶几，除了酒精饮品之外，还有进口的巴黎水和椰子水——“金”字可谓名副其实。

我和两位主理人闪耀和老沙坐下来，秉烛夜谈至凌晨，谈到了闪游堂的先后种种和点点滴滴。

闪游堂的前身就是一家专注于玩家社群活动的策划团队，定期通过 QQ 群来组织玩家线下聚会，策划能力极强的闪耀是群主，从 2018 年到 2019 年，策划和执行了多场活动。

“(用爱)发电”是闪耀口中最常提及的一个词。诚然，组织玩家社群活动需要付出极大的精力。不仅仅是寻找场地、制定内容、准备调度物料和奖品，还有很多的细节需要花心思。闪耀讲了好多，其中最让我印象深刻的是，来聚会的人其实各有目的：交友聊天、寻求同好的；有不喜欢上手操作，单纯来观看的；还有一些是玩游戏超强、每次都赢的……为了让每个人都能在聚会中找到乐子，闪耀想到了在电子游戏的基础上，与现实结合创造更多新玩法，“例如我们做了蒙着眼睛玩《星之卡比》的挑战，有人负责指挥，有人负责操作；又比如说我们把《塞尔达传说 旷野之息》这类大家都玩的游戏，做了很多限制规则的挑战。





❶ 店内二楼　❷ 店内大厅

我们不断地去开发，已经对将近 200 款游戏设计了不同玩法。当你进行了二创以后，这个游戏它就变得不是那么硬核，这个时候轻度的玩家也能找到乐子，重度的玩家也能找到成就感。”

比起脑力燃烧，时间成本的燃烧同样巨大。那两年闪耀往往早上 9 点起床，一直协调到凌晨 2 点。

更重要的是，这种付出往往得不到理解和回报：来自场地方（主要是轰趴馆）的各种可以理解但很难接受的理由；来自一些喜欢在免费场地做活动的社群玩家对他们是否“营利”的质疑；团队内部的管理员们也会有分歧与摩擦；更重要的是很多时候作为组织者还得亏钱办活动。所以说需要“用爱发电”。

在最艰难的时候，闪耀一度想过放弃，将群主和组织者的位置交给“交浅言深”的老沙。之所以这样形容两人的关系，是因为这两位同样来自黑龙江的小伙不仅境遇不同，且在 2018 年前素未谋面。

家里做服装批发生意的闪耀，初中就到了广东，从小就在开明父母的耳濡目染下开始接触游戏机。而包机房对于他的唯一用途就是和同学对好暗号，放学后去蹭“实况”。曾经的参军经历让闪耀对“奉献”有了更深刻的了解。退伍后经过几年的积累，有了一定的资本，而当初在 YY 频道当各种会长的经历，让他产生投身玩家社群活动的想法。

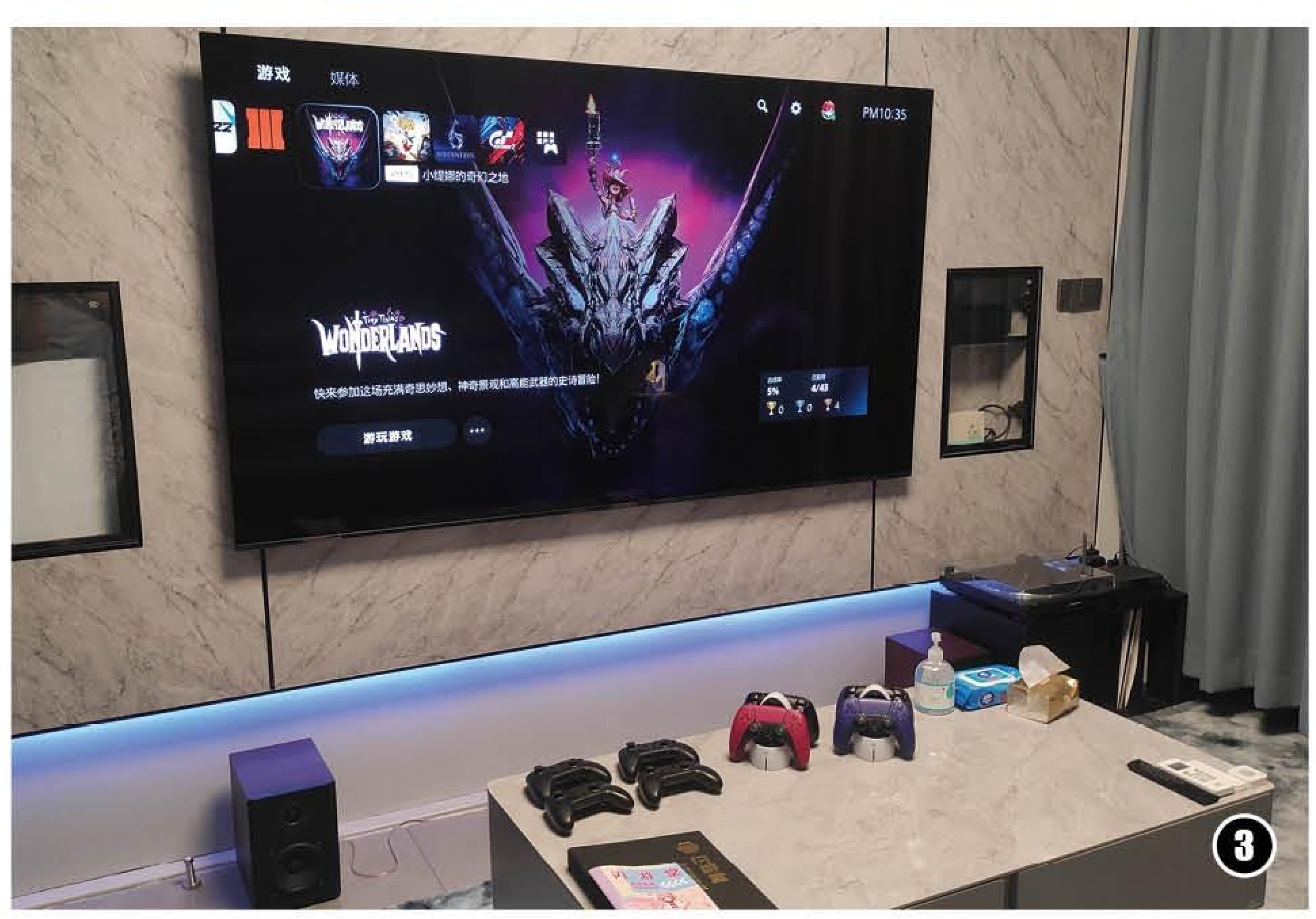
体型壮硕的老沙是一个心思非常细腻的男生。和很多学中文的男生一样，小时候的老沙就喜欢“脑内创作”很多故事，甚至还被《荒野大镖客》的秃头 BOSS 吓哭，但这并不影响他对游戏里人物的兴趣，自己不敢玩，老沙就等待堂哥们到家里来，此时老沙就会提前准备好一切——电视和游戏机打开、卡带插好，然后再翘首以盼。等到他们开始后，老沙就喜欢站在后面看，看到好玩的地方就忍不住产生想要将游戏安利给别人的冲动。之后他在校内就特别喜欢在各种场合“夹带私货”地为游戏站台，尤其是那些年对游戏抨击得最为猛烈的时候，老沙总喜欢跟那些说游戏不好的同学辩论到底。

不过到了高中阶段，老沙几乎断绝了和实体游戏的关系，但心存念想的他买下了各种各样游戏相关的刊物杂志，看完之后便陈列在自己的房间里，他一直希望以后去 UCG 当编辑。随后他考入哈尔滨师范大学中文系，在这段时间里他把之前缺失的游戏机都买了回来，甚至还创建了一个在他毕业之后就解散的游戏社团。

毕业之后的老沙应付式地考了一次公务员后，就背上行囊开始了“X 漂”。务实而低调的广州成为了老沙的落脚点，最终成为了一名新媒体编辑。虽在许多领域浸淫过，但是对于一个刚毕业的异乡人而言，一线城市的生活是孤独的。于是老沙存了好几个月的钱买了一台 NS，但是手上只有两个游戏，并不能真正地解决精神上的孤独问题。







❶ 北京路店面　❷ 更有科幻感的新店

❸ 天河“金”房

2018 年的一场社群聚会中，老沙和闪耀初次相见便惺惺相惜。社群的魅力让老沙深深地爱上了这项活动，也当上了社区的管理员。同样的，如今闪游堂的许多员工都是社群活动里认识，因为志同道合走到一起的好伙伴。

当闪耀想要退出时，本来是想交棒给老沙，但是一个老粉许下“希望你们有两周年、三周年”的愿望，让闪耀继续坚持下去，但核心问题还是得一个个解决。

场地问题是首要解决的难题。两人合计：与其继续找不确定性极高的场地，倒不如自己开了一家店。于是他们就东拼西凑了一笔款项，组建了新的稳定团队，在北京路开了第一家店。在开张仪式上，老沙看着台下一堆认可自己的同伴，他觉得一切都值了。谈到这个的时候，老沙的眼角忍不住泛起泪光。

但开一家店并不容易，因为两人的初衷还是为玩家服务——不单只提供游戏，还要在此基础上满足所有玩家，所以有时玩家提出一些特别的要求，他们也会尽量满足。

“我们有一项服务的叫做‘游戏寻宝’。例如有位玩家到店，想玩一个刚好店里没货的游戏，我们就会叫个同城跑腿从其他地方送来游戏或者干脆直接在游戏商店里买一个电子版。这都是不计成本的。”

另外他们还精心编制了一本“游戏菜单”，对热门主流游戏的玩法和特色进行了概括和推介，为那些多人聚会而不知道玩什么好的玩家提供贴心指导。当 PS5 刚出的时候，闪耀他们为了让玩家第一时间得到次世代的体验，于是加价到八千多元抢到了一台无光驱版的 PS5，然后放在店面供玩家畅玩。结果几位玩家分别登陆去领免费游戏后，主机被 BAN，解锁无方。他们也就将那台 PS5 放到店里“供”起来，当做一个集体见证。

也许是因为出身玩家社群的缘故，老沙和闪耀对于新老玩家的游戏喜好也有明显的感觉。例如当年的主机禁令和随后以《魔兽世界》为首的 MMORPG 网游的兴起，造成了主机玩家明显的分层断代；又例如老玩家对于《成龙踢馆》这类老游戏感觉挺好玩，但新生代玩家却因为画面而屏蔽掉这些游戏，反而对《原神》这类美术风格出色的游戏非常感兴趣，甚至有玩家专门来店面玩 PS5，就是为了登陆《原神》拿 PS5 版的一些特殊道具。

“大概是我们的审美有个慢慢提高的过程，而他们出生就在罗马吧。”闪耀说。进而他又提到，如今的许多玩家已经很难接受那些要耗时数十到上百个小时才能通关剧情的游戏。不过他们也依旧热爱游戏，只是兴趣方向不同罢了。

以上种种，无不显出他们的对玩家社群的赤诚。

然而，两家位处广州核心商圈的店铺，虽然都是楼上铺，总成本都要差不多 10 万。在闪耀和老沙最初打算中，并不是依靠游戏机的包时模式去寻求发展，而是以桌游店











❶ 2020 年 8 月粤海仰忠汇中庭活动

❷ 2020 年 10 月 CICF 展会舞台活动

❸ 2020 年 10 月 CICF 展会展位

❹ 2021 年 5 月萤火虫漫展

❺ 动漫星城端午活动

或者游乐场的模式——买一杯饮品或者门票然后可以随便玩——进行经营。他们也曾想通过房间制的模式给予玩家相对高端和复合的娱乐环境，甚至希望通过其他客流的收入，支撑社群玩家在店内低价甚至免费畅玩的成本。

但他们最终发现无法消化成本，尤其是疫情的来临让他们大受影响，闪耀笑言“我们一直没有到过巅峰”。话中多少有点笑中有泪。巨大的负担让闪游堂一度濒临倒闭，闪耀也不是没有想过换个更小的地方再起炉灶，但是一个老粉崩溃痛哭，说如果这里倒闭他们便失去了很多的回忆和根据地。这再次触动了闪耀和老沙，脑海中一幕幕闪过：

因为失恋而从湖北一路驱车直奔而来，在社群的“舞力全开”陪伴下最终走出阴霾的男生；因为没太多零花钱而不敢参加聚会的群友，在闪耀“善意的谎言”下得以继续得到快乐时光；那些从省内各地赶来参加社群聚会的玩家；那些让老沙不断陪着玩了很多款桌游的群友……

“原来我们做了一个让人找到温暖的地方，这一切都是有意义的。”这些回忆又让他们坚持下来，直到今天。

为了活下去服务更多的玩家，闪游堂对市场做了很多分析和妥协，包括在北京路店加入传统包机房的按时计算的收费模式，也针对当下流行的东西主动加入新元素；将商业经营的侧重点放在营利能力更强的天河店；分析北京路店的玩家群体更喜欢午后畅玩过后再去寻找美食，天河店的玩家们却恰恰相反，都是在吃过晚饭之后再“错峰”游玩，他们也会相应地做出了调整……

一点一点的改变最终让闪游堂活了下来，并且可以开始往未来更大的目标前进。

对于未来，点子多多的闪耀又将很多游戏创意天马行空地融入了经营理念中。

他从《幽浮》以及一些“肉鸽”游戏中找到灵感，在即将推出的会员卡制度中加入特别的玩法。“每一个制度是2 选 1，比如说你是想延迟延房 15 分钟，还是选择你每一次来，我们可以提前 15 分钟帮你安排好房间的所有一切的东西，你可以 2 选 1；到了下一次是你想给普通房间打折的，还是想给 VIP 房打折的？”

有了开分店的经验，闪耀又以“众筹解锁”的方式提出未来的蓝图。开到第五第十家乃至更多分店时，他都设计加入一些里程碑式的东西，但最终的目的还是打造一个可复制的娱乐综合体——在有了盈利模式和降低各种活动的边际成本之后，用赚到的钱服务社群，让有基础能力和素质的玩家融入社群，能够从中找到自己的同好和心所安处。

即便是妥协仍不忘发电，即便是能够活得不错也依旧能回归初心。我明白了为什么闪游堂即便收费比一般包机房要高，也能够得到那么多玩家和消费者认同，排在点评网站的前列。









❶ 2019 年一周年 ❷ 2020 年聚会 ❸ 2020 年 8 月 ❹ 2020 年闪游堂开业第一次聚会







下篇 那些为情怀而生的人

如今在点评网站前列的包机房，可以说是以更新的姿态强势归来，呈现出百花纷呈的景象：除了有在电影院等公共场合的等候区放置、增加附加收入的“共享产物”，还有针对女性玩家而精心布置、打造满满和风的店，也有主打赛博朋克科幻感的主题馆……当然，怀旧情怀与当下主流的破圈链接，也是一些包机房的新形态。

万物破元

拼命玩的“情怀”展现

如果说闪游堂的丰富在于其玩法和概念，那么位于广州羊城同创汇的“万物破元”的丰富则是来源于其大量的跨越世代和平台的收藏品。

在元宇宙概念盛行的今天，听到“破元”总是让人不禁想到相关的元素，万物破元的联合创始人“拼命玩三郎”（以下简称“三郎”）对此的解释是：因为另一位合伙人聂俊非常喜欢《天元突破》这部动画，所以就想到用“破”字。更重要的是，三郎希望通过游戏，冲“破”领域和世代之间的次“元”壁，链接动漫、影视、桌游，以及开发者、发行商和玩家等等“万物”。

“最后 LOGO 做出来的时候，那种似懂非懂的味道，又似乎颇有格调，这就定下来了。”三郎略带调侃地说。但对于在“万物破元”定下来之后，“元宇宙”的概念随即兴起而造成的“美丽误会”，我和三郎打趣道：“来到这里的玩家，无论是理解为‘突破元宇宙’还是‘打破元宇宙’，大家都能在万物破元找到归属感。”众人随即会心哈哈大笑，访谈的气氛就此打开。

诚然，在万物破元电子游戏咖啡工作室和破元电子游戏档案馆——从早期的雅达利 VCS 和任天堂 Color TV-Game 15，一直到如今最新的 NS/PS5/XSX——都能在这里看到，甚至绝大部分也能玩到，也能在此基础上体验到衍生出来的各种突破“次元”的产物，使其远远超出一家“包机房”和“复古游戏体验店”的范畴。而主理人三郎，更是这些理念的集合体。

1977 年出生的三郎也堪称中国游戏业发展的完整见证者。祖籍佛山石湾的他，自打孩提时代就已经跟随着大哥去工人文化宫和佛山青少宫。在那里他见识到的早期街机，竟然是《太空侵略者》《吃豆人》《坦克大战》和《月球巡逻车》（世界上第一款多重卷轴游戏）这些超级经典作品。它们在三郎的心中留下深刻的烙印，至今他仍然能哼出《月球巡逻车》的开场 BGM，说出《坦克大战》的街机和主机版本的区别。

三郎的包机房经验也比许多人要早。当年在燎原路口，他就看到了一个玩具店主摆出几台 FC 供玩家付费体验。不过当时他的包机房消费经验几乎为零，按他自己的总结主要是几个原因：一是因为小的时候没钱，等到有经济能力的时候，也已经到了工作的年纪。

另一个重要的原因则更为特别。三郎的成长经历和 EPIC 的创始人、“虚幻引擎之父”的蒂姆·斯维尼有些许相似——后者从大哥那里得到一台可以编程的 APPLE II 计算机，并且自行为著名游戏《魔幻历险》制作续集；同样





的，三郎那比他大四年的哥哥从小就在理科方面展现天赋，初中时代的哥哥便得到了一台 Laser 310 微型电脑。三郎也在兄长的影响下，小小年纪在真正地去接触游戏前就已自学了编程。

“小时候看电视都是很被动的，它给什么就只能看什么。但学了编程之后竟然能够控制电视上能出现的东西，就觉得很神奇，便认真地学下去。”

小时候的三郎自制了一款跑酷类游戏，还懂得写打砖块之类“简单”的作品。这种独特的体验让他对雅达利等早期游戏机的作品有着和别人不一样的看法：“那些所谓的经典游戏在我小的时候就能做，也就这样吧。”

因为身边有一位家境殷实且全机种制霸的好朋友，使得三郎每每都能在别人喝过“头啖汤”之后，就能拿到新世代主机。“那时不是玩主机就是玩电脑，根本就不需要去包机房消费了。”

这些与常人相比更为“得天独厚”的资源，让三郎有着极为丰富的游戏阅历。当我请三郎第一时间说出印象最为深刻的作品时，除了众口皆碑的经典 RTS《红色警戒》外，还提到以直角 3D 视觉呈现的主视角即时战斗 RPG《黑暗王座》、用球体进行 3D 建模的另类恐怖 RPG《魔域迷踪》、世界观独特的战棋游戏《前线任务》以及国产版的《三国演义》等等不算热门但很有特色的游戏。而这个经历也对三郎日后的工作有着极大的帮助。

2008 年到 2013 年间，三郎创业建立了“拼命玩游戏”网站，每日为用户推荐免费在线小游戏，“拼命玩三郎”的名声得以广为传扬。最初两年，三郎保持着极高的热情，但他发现这并非自己的终极目标。于是开始一边“佛系”更新网站资源，一边寻求全新目标。

2014 年，三郎和朋友一起开发了《锻冶屋英雄谭》，爱“胡闹”的三郎在游戏中脑洞大开。游戏口碑不错，团队也找到了新的投资，三郎的收入得到改善，开始思考更深层次的马斯洛需求。

童年时深刻的游戏记忆，令三郎想去回收那些小时候带来愉快经历、却没能玩到正版的游戏。“最初只是收《勇者斗恶龙》《打气球》之类，后来陆陆续续收了正版 FC 主机和一些 MD 游戏等等。”

真正让三郎开始广收游戏的契机，是他们一次参与“GameJam”的策划。为了丰富现场内容，三郎拿出了十来台藏品进行一般展出，效果颇为理想。随后有不少人提出办展邀请，而三郎在策展时会发现很多纰漏瑕疵。

“我好像没有 3DO，是不是要买回来补完时间线？又例如我要做一个红白机经典游戏专题，但很多好游戏暂时没有，那也得买……”随着知识的增加，需要补货的缺口越来越大，“当我发现游戏无法完全补完的时候，就开始思考自己收购旧卡带的目的——针对主机平台收购有意义的作品。”

此后类似的策展机会越来越多，三郎收集的产品也越来越多。后来在 2020 年的 Weplay，三郎的团队成功地做了一个由国人操刀举办、比较成规模的复古游戏展。办展的邀约越来越多，也有热爱游戏的资金方愿意投资。三郎决定让这个项目更上一个台阶，于是才有了 2022 年“万物破元”的诞生。

谈到兴起处，三郎很是高兴地将我领到位于另一栋大楼的破元电子游戏档案馆，里面收藏了数以千计的收藏品：几乎集合了各个世代主流的游戏机，以及许多冷门的游戏机，还有各种富有代表性的游戏，海量的周边配件和富有收藏价值的书籍刊物，甚至有许多单独收购得来的游戏卡盒和说明书。其丰富程度在很多方面都可以单独拿出来写成文章，自然很难用三言两语概括完全。

这里说个题外话，最近两年多的时间内收购了七十多家厂商的恩布雷瑟集团，最近也在打造自己的游戏博物馆，目前收集的数量大概在 5 万件左右。与市值数百亿美元的游戏业巨头相比，三郎的收集规模相当于对方十分之一，也算是个了不起的成就。

三郎对于这些馆藏物真正做到了如数家珍。不过我大概是参观者中比较少有的不需要三郎去介绍，就能知道大部分藏品历史渊源和意义的。于是我们的话题就开始信马由缰，从米罗华奥德赛缺乏判断机制，到雅达利大崩溃是

否真的只是《E.T. 外星人》的锅，再到当年喜欢去包机房租 SS 玩《超级机器人大战》、租 PS 玩《足球小将》，再到“《实况足球》系列”前两代和后面作品的异同，直到三郎搬出真正的镇馆之宝——一系列不同型号的 CRT，它们能够在连接在同一部怀旧游戏机上，显示出不同质量的画面。我们能从中找到差距，找到属于自己童年的那一份画面记忆。随后我们又在馆内那台 100 寸的大电视上体验《地平线 西之绝境》的纤毫毕现，形成强烈对比和冲击，其中感觉只有身处其中才能细味得到。

稍微可惜的是，档案馆如今还在整备之中，只对业内的朋友进行预约参观，暂时不对公众开放。

随后，我们在档案馆内与三郎开始了访谈的第二段，细谈开业之后的得与失。

首先谈到的是怀旧游戏的吸引力问题。尽管这是万物破元的一个重要特色，但三郎对此的期待值放得比较低。他知道很多的怀旧产品其实并不会对广泛的受众产生巨大的吸引力。

“我们店的优惠政策是进行消费就可以免费畅玩复古游戏一小时，而这一小时的时间，很多玩家都用不完。”三郎举了一个例子：他的一个非玩家朋友来参观时，面对琳琅满目的展品无动于衷，唯独他惊喜地发现一部小时候曾经玩过的 Game&Watch，结果他开心地蹲在地上玩了近一个小时，方才满足地离开。

“所以我觉得如果你想玩怀旧产品，我会很开心；但如果玩家兴趣不大、只是拍张照、打个卡，那我也很高兴。”三郎对此颇为阔达。

随后我们聊到包机房的话题，或许是不一样的成长游戏经历，令三郎对包机房有不同的看法。万物破元采用出租屏幕的模式，最便宜有打完折后每小时二三十的屏幕，最贵的也有 3 小时 200 多元的项目。虽然凭咖啡消费可以打 8 折，但如果单以“包机房”的概念来衡量绝对不算便宜。三郎对此的解释是，虽然也有包机房的基本性质，但他更希望万物破元回归到“线下体验店”的本质中。

“无论再怎么租机，最终都是要比在家里玩游戏要亏很多。”三郎一针见血地指出。他并不希望玩家只是在店面上通宵达旦地通关某个游戏，因为那些主线动辄数十小时的大作，如果在包机房里通关，其价格都已经远超游戏本身。所以在还没有决定是否买某一款甚至多款游戏之前，可以来这里体验一下——这一点和前面土狗部落最初的经历颇为相似。

即便如此，三郎也坦言，在广州主要商业地段，成本绝对不低。以现在的万物破元 1.0 的运营模式，暂时是很难做到收支平衡。幸好各方面都清楚这些项目是不能挣大钱的，但其多方面的价值收益可以盖过明面资金上的损失。

事实上也是如此，就像当年秋叶原的舞台上，能够促成岩田聪和樱井政博的“隆中对”；在万物破元，不时也有业内著名或不知名的从业者慕名而来——在我拜访的当天，UCG 天下聚会负责人卡卡带着两位外地来的开发者到访，与另一位负责人聂俊相谈甚欢。

不过谈及得失，三郎也坦言首先他高估了自己的精力：因为他一边要兼顾店面，一边要负责档案馆的整理和归档；他手下还有一个游戏团队正在开发一款“模拟人生”类游戏；各种活动的事后报道、相关视频的制作；以馆藏为基础，做一个公开的电子游戏档案馆，让玩家在查询相关年份、游戏资料时，可以提供馆藏索引……这导致开业半年来，他想实现的东西只完成了 30% 左右。就像知道所有藏品是永远无法收完一样，现在的三郎也知道自己是无法做完所有的东西的。

另一方面，他也表示玩家或者顾客的反应与他的期待有所落差：例如预计中工作日晚上应该会有客人愿意到店消遣，但暂时还是人流较少；还有就是最初打算借着游戏的氛围打造主题咖啡饮品店，吸引潮流男女前来打卡；或是吸引三五朋友来此，消遣欢聚为主，以各种促进聚会气氛的游戏作为助兴的一部分。但还是会有人以为万物破元就是一家纯粹的包机房或者卖游戏的地方。因而对此兴趣缺缺，影响了客流。





❶ 店面有大量复古游戏可供试玩。 ❷ 玩家捐赠

❸ 编程老师自发带孩子到店，用游戏做例子讲解编程原理

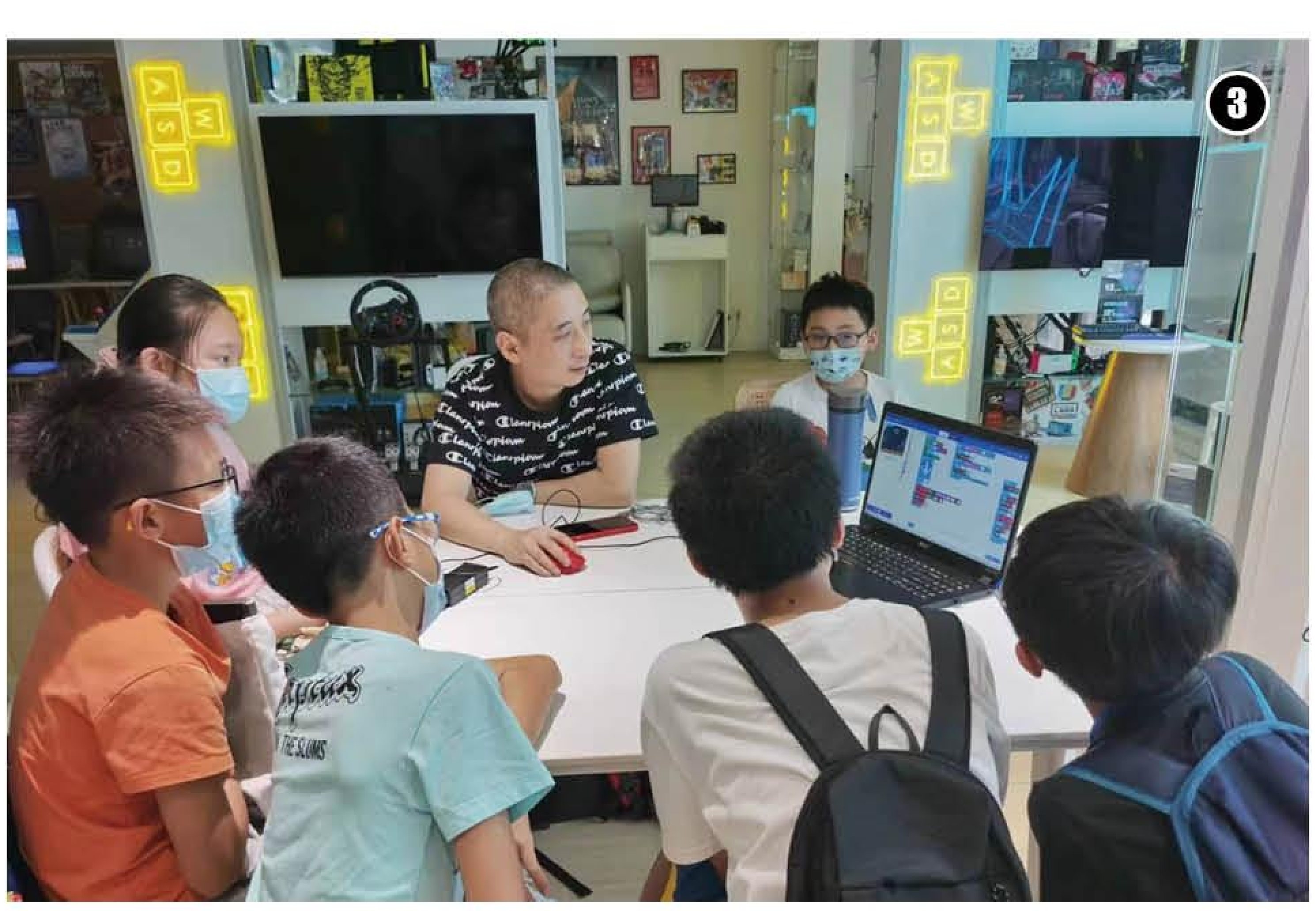
对此，三郎也想到了应对的办法，他希望万物破元不仅要做“海量游戏的体验店”，更是要通过活动为导向，打造一家“先锋游戏文化体验店”，通过活动促进和积攒人气，进行文化交流，并且从中构筑起新旧游戏传承的纽带。2022 年的 6 月，万物破元借天闻角川推出小岛秀夫散文集《创作的基因：我所爱着的 MEME 们》和《死亡搁浅》小说版的契机，举办“小岛秀夫作品粉丝线下分享会”。

这可不只是粉丝的自发活动。在三郎的努力运作下，活动得到了小岛工作室的大力支持，玩家以购书作为入场券，便有机会抽奖获得小岛秀夫的亲笔签名书以及小岛工作室的限定纪念品。而三郎也提前一周在万物破元举办小岛秀夫的作品特展，可以玩到小岛秀夫相关的几近所有作品——无论是最新的《死亡搁浅》还是最早的《梦大陆》，还是大众相对较少接触到的《掠夺者》、MSX 版《金属齿轮》，乃至更多冷热门作品，都毫无保留地向玩家呈献。三郎和万物破元也借此向世人诠释了自己对游戏作品以及游戏收藏领域的热爱。

在 6 月份他们还接受“《忍者龟》系列”新作《忍者龟 施莱德的复仇》的国内发行商 Gamera Games 的委托，在广州举办一场相关的宣传活动。之后的活动也会越来越多，三郎并不希望所有活动都由自己全程策划，更愿意作为场地提供方，为活动策划者提供一个上佳的活动空间。

采访的当天适逢六一节，三郎的女儿也来到了店面。于是我们两个有娃之人，最后自然又回到培养孩子成为下一代游戏玩家的话题上。三郎很是自豪地表示，在孩子三岁的时候，他就给女儿去接触游戏。与其说是希望女儿成为和自己一起玩的伙伴，倒不如说是给孩子更多选择，遵循她的天性，也能接触游戏中的积极一面。而且三郎也认为，娱乐至死是大趋势，一味压制只会适得其反，反而像他女儿这样从小接触游戏机和复古游戏，有了一定的免疫力，不会因为看到别人在玩而心心念念，但给她去玩也可以玩得尽兴。一如三郎对待自己的游戏情怀，既无比珍视，也处之泰然。




3

插卡俱乐部

“试错”之后，再觅路向

所谓“莫愁前路无知己”，在一千二百多公里以外的杭州，也有人做着和拼命玩三郎的理想相近的事。

位于杭州拱墅区的“插卡游戏机博物馆”虽然经营的时间不长，但是在圈里也是颇具名声。里面除了展示各种能够呈现主机游戏发展脉络的硬件藏品，也提供经典游戏的体验和聚会 / 活动的场所。

主理人皮特是这次采访中唯一一位兼职运营包机房的店主。除了供职于国内某大媒体，他还是 B 站的 UP 主。多重的身份造就了他清晰的思路和能言善道的本领，所以整个访谈基本上都是他在主导，我的问题他都能很好地接住并准确回答，于我而言是一次很愉快的采访经历。

在整个访谈过程中，皮特无论是游戏经历还是观念的形成，都给人与别不同的的印象。

在中国玩家大多接触 PC 游戏的时候，皮特却一直沉浸在主机游戏领域中。在他的记忆中，卖游戏的小店摆出供人试玩的游戏机是一种另类的“包机”体验。他唯二到包机房的游戏经历也不是和同学去玩《实况》，而是玩世嘉土星（SS）。相较于 FC，SS 的画面升级让他感到惊艳，而我则是对他直到 1999 年才玩到 SS 感到惊讶，毕竟那时的 SS 早已是明日黄花，对于很早就接触游戏的皮特而言略显滞后。皮特在 1998 年就开始接触 PS，从《逆袭的夏亚》到《拳皇 97》，从《洛克人》《电童》再到《生化危机 代号维罗妮卡》，加上掌机上的诸多游戏，让他的游戏视界颇为宽阔。

除了“滞后”和“广泛”，“超前”和“另类”也是皮特游戏生涯的标识。

2002 年，应该是很多人在包机房中刚接触 PS2 的时期，还是高中生的皮特就偷偷地瞒着家里卖了 3902 版本的 PS2，趁家人不在时偷偷畅玩；或是到同学家里玩 Xbox 的《梦幻之星在线》和《光环》，却几乎没有接触过如《实况足球》之类的热门“体育社交游戏”。由于他只玩自己喜欢而非“热门”的游戏，使得无论是“《真 · 三国无双》系列”还是《植物大战僵尸》，都是在国内大火之前很久，便已经向同学朋友安利过，或者已经玩腻的了。

玩过了许多大作之后，皮特已经接触过几乎所有的类型，这让他常常有种某款游戏和另一款经典游戏是同质产品的感觉——例如初代《战神》有《鬼泣》的影子，“《超级机器人大战》系列”说白了不过是数字堆叠的游戏等等。这让他一度对游戏逐渐失去了兴趣，之后才慢慢恢复过来。

直到数年前，从事游戏媒体领域多年，并且结识了圈内诸多创作者之后，皮特才真正重新燃起对游戏的强烈兴



趣。他开始用欣赏者的角度去理解游戏创作者想要通过游戏带给玩家什么，品味相同类型玩法之间不同游戏机制的不同魅力，看到细节设计之中的门道并被触动。

这些与别不同的游戏体验和经历，促使皮特不会过多遵循大众的评价去选择游戏，例如《战神（2018）》受到不少非议，但他却很欣赏当中的设计；《赛博朋克 2077》虽然最初风评很差，但他认为 BUG 并不影响游戏的世界观、故事和动作的优秀；反而《塞尔达传说 旷野之息》这种大型开放世界游戏里面嵌入各种以解谜为目的小游戏，或者《荒野大救赎 II》虽有开放性但玩法相对单调，他都并不欣赏。

接下来，我们还更深入地聊到了游戏业界，包括 3A 开发成本过高，使开发者过于追求四平八稳；以及游戏开发统一架构之后，造成了更新过快，游戏圈两极分化；平台过于统一，游戏缺乏差异化；不少工作室并不是为了让更多人玩上好游戏，而是为了让少数人玩上顶级的“数毛游戏”（指游戏细节极高，连毛发都能数清楚）；暴增的新玩家更多是冲着高画质视觉冲击和社交谈资而来……

讨论越是深入，皮特独到的见解见识便越发显现。这种“不平则鸣”的态度，让我也越发理解他为何会在杭州已经基本没有纯粹意义上的“包机房”且开设怀旧游戏店颇高风险的情况下，毅然地选择开办插卡游戏机博物馆。

“原本我希望打造一个爱玩主机游戏玩家的据点，然后在做游戏相关的视频时，我发现有很多玩家，其实并不了解这些老物件，但是看到这些老东西会有想了解的冲动；再加上我又认识很多搞游戏开发的人，他们对这方面也有需求。现在游戏业内有很多人只是把开发工作当成一个谋生工具，他们做出来的东西自以为很新，其实以前早就有了，这就导致了很难出现精品。我希望大家来这里了解过去的成熟范例，未来对游戏开发能提供很大帮助。还有就是 2000 年主机禁令后，大家对很多好游戏都没有了解的渠道……”

皮特一口气说出了说出了很多个主要动机，但毕竟开一家店的成本很高，他只能一直隐忍。直到 2020 年中，当他发现等了好多年都没有人去做这件事情，而且家里的很多收藏也需要找空间摆放，便下定决心，策划和装修花半年时间，终于在 2021 年成功开店。

和万物破元不同，插卡博物馆基本是皮特自己一个人布置，很多“匠心独运”的细节和豪情壮志，他都在此前和 UCG 以及其他媒体的访谈中提到过。皮特并不指望依靠这个来赚钱，更多是一种“试错”以及自我理想的实现。更进一步来说，传播游戏文化的使命感和自豪感固然有之，对玩家们渴望了解知识的期待更甚。

然而，现实给了皮特狠狠一击，玩家对游戏机博物馆的接受度并没有他想象得那么高，“尝鲜”过后渴望深入了解怀旧主机甚至为之消费的欲望也不强烈。皮特尝试通过做小型活动以及以其他渠道进行宣发，但前者真正转化客流效果并非立竿见影，后者的成本也是皮特在筹备初期并没有考虑到的，数额之大也超出了这位独立运营博物馆的店主所能承受的限度。这些原因使得插卡游戏机博物馆在更多时候变成了带有怀旧风味道的“包机房”，以此来平衡收支。






插卡改造后




回顾过去，皮特总结自己这次“试错”的最大失误，是将营利点依托在面向大众的零售业务上。

“二十年前的房租和人工成本，差不多是现在的六到八分之一，但是收费却是现在的两到三分之一。”

皮特给我算了一笔账，他必须在周一到周五晚上以及周末全天，四个包间全满的状态下，才能勉强维持收支平衡，但这样的情况是很难实现的。

“如果单靠散客的话，是难以运转维持，无论什么形式的内容无法扭转；还是需要经常组织比赛活动，最好是能成立俱乐部这类形式。”皮特总结的经验和之前小晔子的理念十分相近，但是两者走向了不同的方向。

皮特的理念还是得到了认可，这让他找到了新的资方，这份事业得以存续，只是换了个不同活法。如今，插卡博物馆更多是以工作室的形式存在。他们跟刘梦霏博士所创办、位于北京师范大学艺术与传媒学院的“游戏的人档案馆”联合，正式成为后者的杭州分馆，增加了档案馆属性。这似乎更加符合皮特最初的目的，也算是回归初心，一如当初他对游戏螺旋式的认知。

如今皮特依旧在从事博物馆的工作，但重心已经发生了偏移：一方面是短视频运营，另一方面是游戏开发者和爱好者的聚会和讲座、交流会，先进行一些落地互动，慢慢再去探索可以持续盈利的模式。玩家依旧能来参观，但是已经不能进行类似“包机房”的游玩。

但愿这次“试错”之后，皮特和插卡游戏机博物馆能够走到健康发展的道路上。

结语

太阳照旧升起，生活仍需继续。

兰姐依旧全年无休地经营着乐士电玩，接待着相约前来的群友，用“坚守”继续将烟火气留在老街区，也留在玩家的心中；

阿侦开门没多久就收到几单网上订单，连忙放下手中的游戏手柄去处理业务，“转营”后的他痛并快乐着；

小晔子的土狗部落关闭了近 80 天后终于重开，等待客流恢复还需时间，而他的“创新”项目已经蓄势待发；

闪耀和老沙在动漫星城做了一场带动路人游玩主机游戏的活动，结束后又迅速开始备战月底和青年宫合作的活动，继续用热爱为更大的“社群”“发电”；

三郎在和我聊过 R.O.B 机器人后没过几天，就在他们举办的活动中看到有玩家将这个老物件带来现场，三郎惊喜之余连忙拍下照片发到群上，分享“情怀”所带来的喜悦；

皮特忙完本职和插卡游戏机博物馆的业务，回家逗弄刚出生没多久的孩子，经过“试错”之后，他更清楚自己想要什么，也更坚定地走下去……

他们的故事尚未结束。

衷心祝愿他们能够找到自己正确的路，一往无前，初心不忘！

《禁止绝望》书摘

CC2的狂热现场
超人气游戏制作人的逆袭人生

导语

CyberConnect2（以下简称为CC2）永远是漫改游戏领域内绕不开的一座大山，从《火影忍者》到《鬼灭之刃》，CC2的众多热门漫改作品可谓是销量和口碑双丰收。而他们是以怎样的契机接触到动漫改编游戏的？又是如何在业内缔造传奇的？由CC2社长松山洋撰写的这本《禁止绝望》将会给出答案——“禁止绝望”即“充满热忱，保持活力”，这便是松山洋先生在游戏开发以及经营公司过程中坚守的信条。

最初进入游戏业的CC2社长松山洋可以说是个不折不扣的“门外汉”，凭借着为了热爱而“奉献一切的觉悟”才逐步在业内站稳了脚跟。书中的字里行间都透露着松山洋对于动漫、游戏以及工作和生活的热爱，行文轻松有趣也鼓舞人心。

南海出版公司与飓风社协力将此书引进到国内，本辑《游戏·人》也有幸获准刊载《禁止绝望》的前两节内容，不妨来感受一下社长的狂热吧！

《禁止绝望》目前已经上架UCG商城，欢迎各位前来购买。

“别剧透”只是个借口

我在本书开头说的“奉献一切”是什么意思呢？我以自己经营的CyberConnect2为例，来具体解释一下。这家公司有着推动员工们“奉献一切”的氛围、制度和设备。

让我从具有代表性的事例说起。

在我们公司里，“剧透”这个词是禁用词。

可以理解我的意思吗？并非禁止“剧透”这种行为，“喂喂，这部作品我还没看呢，别提前告诉我内容啊。别‘剧透’！”这样的发言才是被禁止的。

更加简单易懂地解释的话，就是请尽情“剧透”吧。

虽然身边还没看过作品的人可能会反感，但这要怪他们没有及时看。我遇到过许多人，有的是同行，有的是业界相关人员，有的是以进入这个行业为目标的年轻人。虽然每个人各不相同，但共同点是他们都热爱娱乐。不过，“热爱”也是分层次的。

“我非常喜欢看漫画，啊，不过我不看JUMP。我是‘单行本党’，一直是等单行本出了再看的。”

“最近好忙，总是找不到时间去电影院。前不久终于用DVD看了那部电影。”

“那部动画我还没看，不过全部都录下来存在硬盘里了。”

这些行为我都很“讨厌”——我如此告诉员工。

“我很讨厌‘单行本党’。我都是迫不及待地等待着每个周一的到来。每周的JUMP是我生活中特别的期待，JUMP的编辑部成员们也在拼命做好这本杂志。他们努力做到按时发售，希望读者每周都能看到《周刊少年JUMP》。单行本大概每三四个月才会出一本，连载积攒了一定话数之后才会出单行本。我连一周都等不了，就迫不及待想看到下一话内容了，那种等三个月才看的喜欢，不能叫喜欢吧？为

什么我们要为了那些不那么喜欢的人，照顾他们的心情，配合他们讲话呢？剧透有什么关系？反正他们也没那么喜欢。”

“知道电影是怎么拍出来的吗？知道电影工作者有多在意首映日和首周的票房成绩吗？你知道吧？对于喜欢的作品，就应该首映当天去看，去支持才对啊！你不是喜欢吗？既然喜欢就会去支持吧？很忙？没时间去电影院？嗯，我也很忙。但只要有喜欢的作品上映，我就会千方百计调整时间去看，因为我喜欢。即便是夜场电影也可以下班后去看，不是吗？**如果不能为作品调整时间，这种程度的喜欢也不是真正的喜欢吧？**”

“为什么不看动画？不喜欢吗？不会在意每周的更新吗？我虽然也很少有时间按时看深夜动画首播，但只要是喜欢的作品，第二天我肯定会看得津津有味。一话才不到三十分钟。你能想象到动画制作公司的人为了赶上每周的播出，是如何苦战的吧？难道不该对他们表示敬意吗？既然你不在意，那就算不上喜欢了。”

虽然听起来有点咄咄逼人，但我确实是这么对员工说的。

当然，我自己有时因为去国外出差，没办法按时读到当周的 JUMP，也确实有无论如何都赶不上电影首映的时候。这时我会接受员工给我“剧透”，完全不会在意，我觉得这样就很好。

再说句题外话，有个统计结果显示，“人们不会因为被剧透而对作品失去兴趣，反而因为剧透使信息得到传播，成了更多人知道这部作品的契机”。

虽然不能全盘接受这个统计结论，不过从我的经验看，人们确实有“知道了某些（值得被剧透的）重要信息之后，想去看那部作品”的倾向。

当然，不是所有人的想法都和我一样（那是必然的）。我不希望把自己的公司变成为了照顾周围的气氛，一群看过作品的人只能聚在一起偷偷摸摸讨论的模样，而是想让公司拥有因为能经常听到最新的信息或关于作品的话题而充满活力的工作环境，这是我的愿望。

“因为这里聚集了一群充满热爱的人，有着充满创造力的工作环境，也是创造作品的最前线。”（这句话我在《给我重读〈漫画王 J〉！》中也提到过。）所以，我对待这件事的立场很明确。“剧透也没关系！要怪就怪他们自己没有及时看！”

“已经不像以前那样玩很多游戏了”，说这句话的游戏制作者真是太不像样了！

“最近都没怎么买游戏，也不像以前那样玩很多游戏了。在上学那会儿可是发疯似的玩游戏呢。”我第一次听到同行说出这种话的时候，简直惊呆了。

“他说这句话到底想表达什么？想说最近的游戏业界很无趣吗？”我不禁觉得，“既然你对这一行这么绝望，那干脆别干了，就这么离开吧”。直到现在，我都是这么认为的。

当然，他们可能并不是那么想的，只是随便感叹一下。说实话，我现在还不时能听到这种发言。

不过，有些话是绝对不能说出来的。

我们是游戏制作者，我们的工作是把梦想变成现实。我们自己必须是最对这个行业充满梦想的人。如果不是的话，那就应该离开，不能再留在这一行了。

说出那种话的人可能是随意脱口而出，有点装模作样，觉得自己站在行业的上层。

但这是绝对不能说出口的，不能把装模作样用在错误的场合。

我们是孩子们的梦想，是梦想的代表。

我在和员工们谈话的时候是这么说的：

“听好了，绝对不能弄错。你们是孩子们的梦想，做的是他们憧憬的职业。工作中难免会吃很多苦，也会有心情不好的时候，但是绝对不可以绝望。对待工作也好，对待行业也好，就算吃再多苦，也要有梦想。要想象自己有辉煌的成功和未来，并以此为精神支柱前进下去。要对当前的业界充满希望，如果没有梦想的话，还不如不做这份工作，也不该待在这一行里。这是拥有梦想的人们聚集的地方，是追逐着梦想的人们聚集的地方。**听好了，绝对不能弄错，不可以绝望，禁止绝望！**”

那么，每天需要玩多少游戏才可以呢？

不，问题并不在这里。

或许连续好几个月，都没有自己想玩的游戏发售。

即便这是事实，也不能无脑地说出“今年到现在我连一个游戏都没买，最近完全没有想玩的游戏”这种话。

不仅对于游戏，所有的娱乐业都是共通的。

这是没脑子、不负责任、缺乏兴趣，而且对业界有害的发言。

在性质上，甚至比没有自觉更恶劣。

我不想成为这种人，也不想和这种人共事。我衷心希望各位能成为有自觉的创作者。

秘密花园

《艾尔登法环》正版授权主题周边赏析

文：睡魔　美编：咕噜

2022 年上半年，From Software 的开放世界大作《艾尔登法环》无疑占尽了风头。交界地的各方势力、诸多角色给遨游其中的褪色者们留下了深刻的印象。游戏发售三个月后，FANTHFUL 也适时推出了这款现象级作品的官方授权主题周边，这篇秘密花园我们就来一起看看这批周边中有趣的设计。

主题T恤两款

白色款 T 恤选择了人气最高角色菈妮的一张经典特写。值得注意的是黑色款，上面的图案是游戏中戏份较少，但其身穿的一套装备很受玩家喜爱的角色——“白狼战鬼”巴格莱姆。巴格莱姆是圆桌厅堂的创始人，玩家和他相遇是在战技老师贝纳尔的支线中，玩家和贝纳尔一起完成了对巴格莱姆的暗杀任务。战鬼盔甲的说明提到巴格莱姆向往着作为女神阴影的白狼战士，于是在头盔上用狼的毛做了装饰。一白一黑两件 T 恤选择了这两个角色，或许能感到有一点深意。









主题金属徽章套组

这套徽章的切入角度十分刁钻，将各个派系的魔法和祷告在释放时一闪而过的纹章图案印了出来，对于各位环学家来说想必是优秀的研究材料。不知玩家们能否认出自己开荒时所使用过的法术呢。





主题杯子、手机壳

两件以红色为主色调的周边，一件是印有经典 CG——玛莲妮亚猩红绽放的杯子，另一件是“白狼战鬼”纹样的手机壳。手机壳上还以古英语的口吻写了：“哦，将死而未死、失去赐福的褪色者啊，听从召唤，穿越迷雾之海，前往交界之地，去面对艾尔登之王吧。”









主题外套

一件《艾尔登法环》主题的小褂，背后是经典的法环图案，袖口和下摆则有着金色符文的装饰花纹。在保留了足够的《法环》元素的同时，也没有特别的“痛”，是能穿出去而不会社死的设计。







这些周边在 UCG 淘宝商城上架了，
欢迎各位读者购买



春季金曲

1.YU-Gi-Oh! Master Duel
2.Moonlight
3.Teenage Mutant Ninja Turtles
4.疾風ザブングル
5.CHRONO CROSS ～時の傷痕～
6.チキチキバンバン
7.10.000 Luchtballonnen
8.Waterval
9.熙攘市场今何在～ Immemorial Marketeers
10.全有机体的记忆 ～ Memory of Fossil Energy
11.Flourish
12.侠行万道
13.Conditioned to Hate
14.狮子座



德雷克



YU-Gi-Oh! Master Duel OST

作曲：西木康智
出自《游戏王 大师决斗》

《游戏王 大师决斗》作为 Konami 旗下最新的在线《游戏王》卡牌游戏，与前些年推出的《决斗链接》在各方面都做出了差异化处理。除了采用的规则、面向用户等内容上的差异，使用的音乐风格也有较大区别：《决斗链接》的配乐是以动漫中的角色为基准，而《大师决斗》的配乐更注重于卡片世界观。在游玩单人剧情模式时，会播放对应怪兽、剧情的背景音乐，即便是与 AI 对战也能极大程度调动玩家情绪，宿命感十足。当然，剧情模式之外的音乐也令人印象深刻，主界面各项功能对应的旋律想必各位“牌佬”早已烂熟于心。而在玩家对局中，对手优势场面所带来的压迫感、逆境翻盘时反攻的号角以及达成斩杀条件决一胜负的激昂，都通过实时变化的背景音乐表现出来。另外，值得一提的是，游戏中的曲目都是以卡片命名，感兴趣的玩家不妨找找其中是否有你的“魂之卡”。

Moonlight

作词·作曲：Ariana Grande · Thomas Brown · Peter Lee Johnson · V. McCants
演唱：Ariana Grande
出自《采石场惊魂》

《采石场惊魂》中采用了大量人声演唱的歌曲作为背景音乐，由 Ariana Grande 演唱的《Moonlight》就是其中之一。伴随着皎洁的月光与轻柔的歌曲，镜头在林间穿梭，《采石场惊魂》由此拉开序幕：一对年轻的情侣正驱车前往哈克特的采石场，一切都显得那么美好，爱情的甜美弥漫在空气之中。但二人却在林间小道迷路，于是他们关闭了车载音乐播放器（播放的正是此曲），开始计划接下来的行程，而在那之后发生一切出乎所有人的意料。

值得一提的是，在游戏开启直播模式时，会将这些歌曲替换为免版权音乐，例如序章的这首歌被替换为了《Thorn in my side》(Nik Ammar,Lucy Underhill,Michael Orchard)，也是一首非常唯美的歌曲。



寰宇



Teenage Mutant Ninja Turtles

作词：Chuck Lorre
作曲：Dennis Challen Brown
出自《忍者神龟》（1987版）

1987 年，改编自漫画《忍者神龟》的同名动画于美国放送，成为了史上最受欢迎的动画系列之一。1990 年代，动画被引入中国，让当时的孩子们都记住了“忍者神龟神勇无比，忍者神龟披荆斩棘，忍者神龟所向无敌，充满神奇力量多神气、神龟力量！”这句朗朗上口的歌词。随着《忍者龟 施莱德的复仇》的发售，这首主题歌再次在我们耳边响起。

这首歌曲的影响之大，玩家们在其他《忍者神龟》游戏或改编作品中都能发现它的身影。例如于 2012 年正式开始连载的 3D 动画《忍者神龟》中，米开朗琪罗常常会哼起这首主题曲的曲调；而首播于 2018 年的《忍者神龟崛起》同样在 OP 中使用了该主题曲的部分歌词。

疾風ザブングル

作词：井荻麟
作曲：马饲野康二
出自《战斗机甲萨芬格尔》

1982 年，《战斗机甲萨芬格尔》（戦闘メカ ザブングル）作为日升动画成立十周年的作品，在日本正式开始播放，距今恰好 40 周年。本作的导演相信大家都认识——“《高达》系列”的创作者富野悠由季。此时的他执导的上一部作品，正是大名鼎鼎的《传说巨神伊迪安》。由于过于超前的黑暗风格，《传说巨神伊迪安》收视率不佳，其模型销量也较为低迷。因此，富野改变了一贯的严肃风格，为本作故事选择了一个相对轻松的基调。主题曲《疾風ザブングル》由井荻麟（富野的“马甲”）作词，演唱者则是串田晃，二人的强强联合使此曲成为了机器人动画史上的一首经典。

虽然已过去 40 年之久，《战斗机甲萨芬格尔》并未因此沉寂。40 周年模型、连载漫画等一系列企划的启动，为其注入了新的活力。它能否再度卷起一阵崭新的疾风？让我们拭目以待吧。





沐枫



CHRONO CROSS ～時の傷痕～

作曲：光田康典
出自《超时空之轮 复刻版》

如今《超时空之轮》迎来复刻版，这首曲子可以说是不得不提的。我初次听到该曲还是通过很多年前某书籍中赠送的 MV 光盘，当时听后惊为天人。而后才知道，包括《CHRONO CROSS ～時の傷痕～》《RADICAL DREAMERS ～盗めない宝石～》等几首金曲都出自光田康典之手。

由于负责《超时空之匙》的音乐，光田康典一炮而红，而《超时空之轮》的谱曲他自然是当仁不让。光田康典音乐的最大特色在于对凯尔特音乐的把握，这个来自欧洲古老民族的音乐流派为曲子带来了强烈的欧洲幻想风格。曲子的惊艳之处在于用长笛贯穿的同时，近乎独奏的前半段和舞曲一般轻快的后半段形成了鲜明的对比，犹如悠久时间和缤纷冒险的体现。

チキチキバンバン

作词·作曲：Queendom
出自动画《派对浪客诸葛孔明》

其实我很早就把漫画原作追到进度，刚开始动画版推出时还没在意，而真正听到片头曲以后不得不说——这个曲子真洗脑。原本的漫画受限于载体的限制，虽然是一部讲歌手养成的作品，但是相关的音乐和歌声只能通过周围人的表现来感受，而动画版曲子的出现可以说是打开了另一个理解的角度。

本来“孔明穿越改做歌手经纪人”就是个无厘头设定，没想到这种奇妙的设计也别延续到曲子中。整首曲子的特点就是“重复”二字。歌词“チキチキバンバン”是引擎运转的拟声词，而且在歌词中大量重复出现，配乐部分也是迪厅风格的重复节奏。让人搞不懂的歌词加上具有节奏的鼓点让人即使摘掉耳机，也可以感受到曲子在脑袋里打转，可以说效果非常奇妙，大家没听过的可以听听看。





纱迦



10.000 Luchtballonnen

作词·作曲：Wiels·Gillis·Vande Putte
出自《舞力全开》

育碧著名年货游戏《舞力全开》目前收录的歌曲约600首，其中英文歌和西班牙语歌占据了绝大多数，其中也有收录了不少其他语言的歌曲。今天笔者想为大家介绍的，是来自比利时的一个女子组合：K3。K3是比荷卢联盟（荷兰、比利时和卢森堡组成的联盟）最火的音乐组合，没有之一。

《10.000 Luchtballonnen》出自新K3的第一张专辑，于2015年发售，其名字翻译过来是“10000个热气球”的意思。该专辑极其成功，是当年比利时销量第一、荷兰销量第二的专辑，在比利时获得了8白金认证。

Waterval

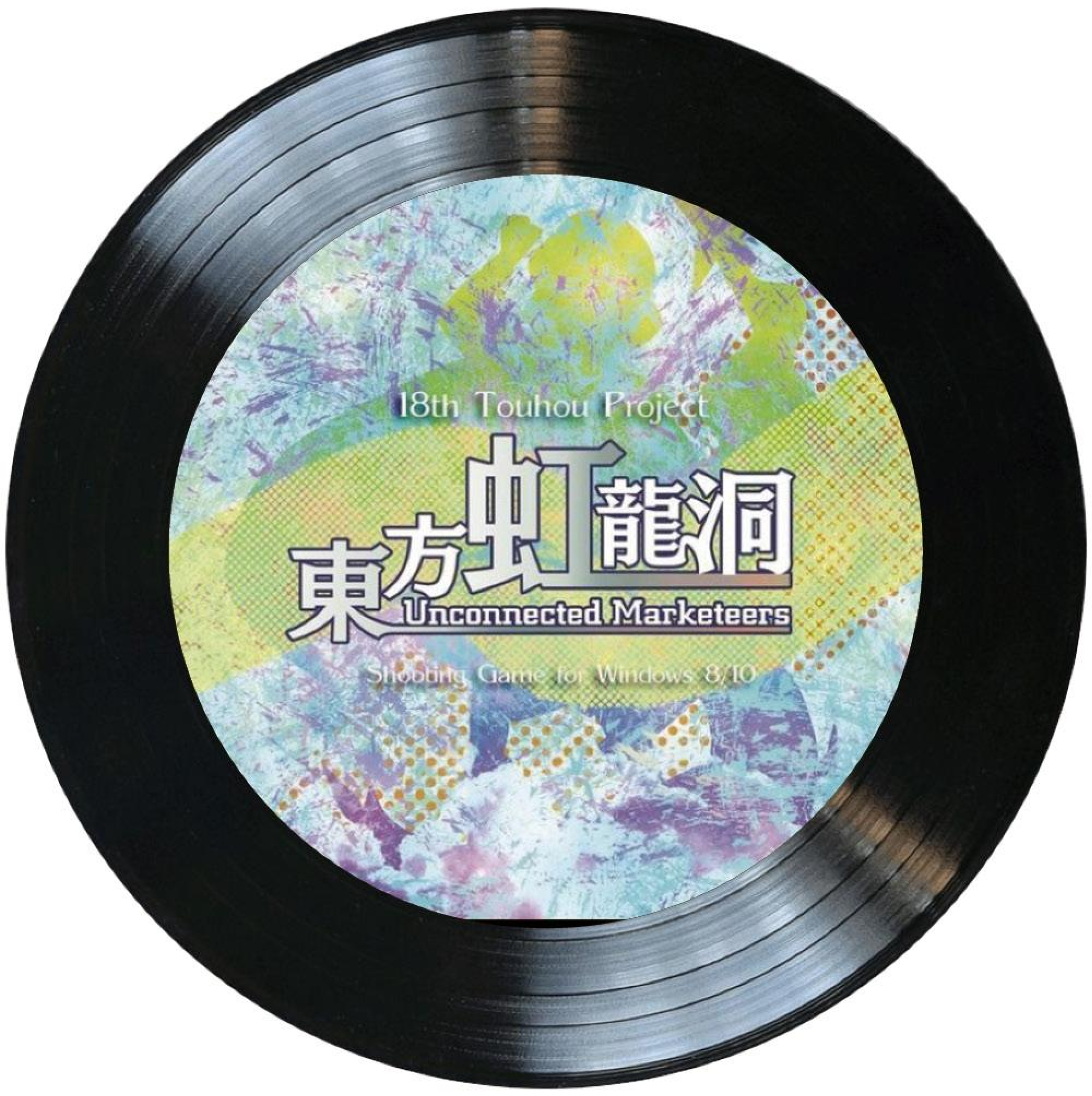
作词·作曲：不明
出自《舞力全开》

《Waterval》出自K3于2021年发售的最新专辑。这首歌是“《舞力全开》系列”收录的第3首K3的歌曲——第2首是2020年的《Dans van de Farao》。“Waterval”在荷兰语中是“瀑布”的意思。《Waterval》一改K3前两首歌曲动作极其简单的风格，加入了更多的复杂动作，单就舞蹈设计来说要比前两首更出色。歌曲风格也相对成熟，毕竟新K3也成立6年了。这首歌于今年1月加入舞力无限服务，国行版也于2月正式收录。



睡魔

熙攘市场今何在 ～ Immemorial Marketeers



作曲：ZUN
出自《東方虹龍洞　～ Unconnected Marketeers》

此为《东方虹龙洞》最终 BOSS 天弓千亦的角色 BGM。自《东方鬼形兽》之后两年，正是世界因新冠疫情停摆的两年，而作为“《东方 Project》系列”龙兴之地的 Comiket 也连续三届停办，2020 年的例大祭也被迫取消。在这样的大背景下，便可以理解曲名的含义。

这首曲子在玩家群体中的反响不佳，相比于《寄世界》波澜壮阔、酣畅淋漓的战斗曲，这一首的听感无疑差上许多：同一片段的多次意义不明的重复、ZUN 号的嘶吼、高潮部分曲调的不升反降，这些都使得听者的感情无从宣泄，只能随着一次次的片段重复而漏气。正如 ZUN 在乐曲说明里写的，除了轻松愉快的节奏外，这首曲子还有某处传来的悲鸣。这或许就是最适合失去力量的市场之神的曲子吧。

全有机体的记忆 ～ Memory of Fossil Energy

作曲：ZUN
出自《東方剛欲異聞　～水没した沈愁地獄》



《东方刚欲异闻》作为配合《东方鬼形兽》而制作的小数点作，由于各种原因拖到《虹龙洞》发售之后才正式推出。游戏配合石油的主题，许多音乐都做了中东风格的编曲。尤其是人气曲《利己主义者》在主要旋律后一转阿拉伯风味。说回这首《全有机体的记忆》，它是最终 BOSS 饕餮尤魔的真角色曲，也是隐藏地图旧血池地狱的亮相曲。开头的几声电子蜂鸣正是石油之海的真相所带给玩家和控制角色的心灵震爆，经过中间一段比较平淡的钢琴之后，当尤魔被吸血鬼逼入绝境现出饕餮真身之时，真正的高潮，代表了贪欲之兽的嘶吼才展现出这首曲子对于疯狂和贪婪的描绘。话说，摩多罗以石油异变为幌子，借机消灭饕餮，逼迫其签下协约，这番行径，相信各位也都不陌生吧。

雾鸦



Flourish

曲：大嶋啓之
出自《天穗之咲稻姬》

冬松土，春种苗，夏施肥，秋丰收。在经历三个季度的辛勤耕耘后，看着田地里金灿灿的麦穗时，配合这首《Flourish》的欢快节奏，手中挥动的镰刀便不知不觉地又加快了几分。

“民以食为天”这话古语家喻户晓，但现实生活中真正亲手接触到农耕业的人并不在多数，尤其是在城市里长大的孩子们。而《天穗之咲稻姬》则通过游戏的方式，生动形象地展现了朴素而真实的古代农耕生活。虽说不如现实生活中那般全面，但也传达了“粒粒皆辛苦”的主旨。看着家门口的荒地通过自己的努力而逐渐生机盎然，最终风吹麦浪的过程，不仅收获了五谷丰登的喜悦，还感受到了苦尽甘来的不易。而这首秋季主题曲《Flourish》，既是对过去一年的总结，也是对未来一年的憧憬。

侠行万道

曲：吴沛绫
出自《侠之道》

在经过两年的等待后，河洛工作室终于为《侠之道》这一IP暂时画上了句号。虽说游戏品质并不尽如人意，但河洛工作室的音乐团队依旧表现出了极高的水平。尤其这首《侠行万道》，高潮部分的变调主题曲配合游戏中涅槃重生的桥段，令人血脉偾张。熟悉的旋律仿佛打开了时间的阀门，过去三年经历的点点滴滴纷纷浮现脑中。从当年初出茅庐，一腔热血的懵懂少年，到今日尝遍五味，独步江湖的逍遥侠客。其间或许有离别的悲伤，有无力的叹惋，但最终留下的，只有一颗赤诚的侠者之心和一身高超的武林功法。《侠之道》不是完美的武侠游戏，但正如其标题所指，玩过的玩家想必都会拥有专属于自己的、对“侠”的理解与感悟。





仲夏



Conditioned to Hate

作词·作曲：岩崎琢
演唱：Lotus Juice
出自《最终幻想15 亚丹章》

谈起《最终幻想 15》，大家总是一副恨铁不成钢的语气。它是一款还不错的游戏，但本可以做得更好，而非现在这个满是遗憾的模样。不过遗憾归遗憾，那也得游戏中的某部分做得足够出色，才能让人产生如此感想——比如那绝不含糊的高质量配乐。

这首《Conditioned to Hate》是 DLC《亚丹章》的战斗曲之一。有别于本篇中由下村阳子所创作的诸多曲目，岩崎琢手下的该曲更显癫狂和直爽，非常符合亚丹本人的气质与战斗风格。而负责演唱的日本知名 Rap 歌手 Lotus Juice 也是一位老手。除了为《女神异闻录 3》与《女神异闻录 4》的诸多名曲（包括游戏和动画）献声外，在《文豪野犬》《JOJO 的奇妙冒险 第二部》等动画中也有相当亮眼的 Rap 表演。若对 ACG 作品稍有了解的话，想必对他的声音也不会陌生。

狮子座

作词·作曲：菅野洋子
演唱：ワルキューレ
出自《超时空要塞40周年专辑 DECULTURE!! MIXTURE!!!!!》

“有没有搞错，你们居然连《超时空要塞》的《狮子座》的歌手都能写错啊？”

还请容我解释，再离谱我也不至于将大名鼎鼎的《超时空要塞》名曲的歌手信息写错——本曲是出自系列 40 周年专辑《DECULTURE!! MIXTURE!!!!!》的其中一首翻唱曲，演唱者则由原来的 May'n 和中岛爱，换成了新生代歌姬组合“ワルキューレ”。新旧时代于此刻交汇，早已听过无数遍的名曲，也由此演绎出别样风味。

当然，作为周年纪念专，只有新生代歌姬翻唱旧时代名曲显然不够劲，当然还得有旧生代歌姬翻唱的新时代名曲。由 May'n 和中岛爱两人合力献唱的《いけないボーダーライン》等歌曲一样技惊四座，两人扎实的演唱功底尽显无疑。整张专辑最后再以一首众人合唱的《可曾记得爱》收尾。

如果你稍有接触《超时空要塞》，那就不能错过这张专辑了。





GAMER
2002~2022

深度文化专辑《游戏·人》将于三个月后的 80 辑中迎来 20 周年纪念特刊。

为了制作读者们更为喜闻乐见的内容，我们在此向读者发起征集 :你们想在《游戏·人》80 辑，即 20 周年纪念特刊，看到哪些内容？哪些人？

欢迎以邮件或者留言的形式告诉我们，我们会认真阅读读者的每一条意见。

邮箱地址 | ucg@ucg.cn



GAMER 领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

游戏人

2022

第贰季

UCG



ISBN 978-7-88553-417-2

游戏人讲解79 光盘定价：38元

本品随盘附赠